

Año IV Número 31 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
CONCURSO «ALADINO»
Sorteamos 5 "Geniales" Multi-Megas de Sega
SEGA MULTI-MEGA
MUTI-MEGA
Conoce a fondo la nueva máquina de Sega
La fiebre continúa...
NBA SHOWDOWN
KIRBY'S PINBALL
SKY BLAZER
EQUINOX
PLOK
8 414090 100168 00031
HOBBY PRESS
REPORTAJE
Virtua Racing, Stunt Race FX, Ridge Racer, Daytona USA...
EN LOS LÍMITES DE LA VELOCIDAD
ALADINO, POR FIN, EN MASTER Y GAME GEAR
Final Fight 2, lo más de Capcom
¡ESTO SI QUE ES FUERTE!

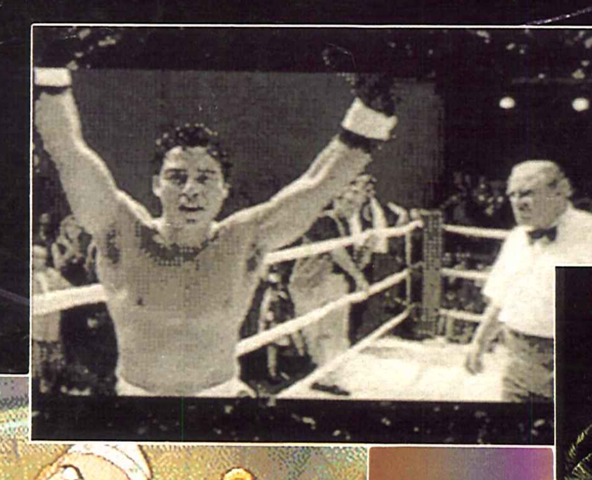






DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.

YUMEMI MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.





PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.



DRAGON´S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.

Unitros

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR •

...ZAMIENTO DE DISCO.

SON OF CHUCK
Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.





DUNE
La estrategia es tu mejor arma para conseguir el control de la especia y dominar el planeta DUNE. ¿Te perdiste la película?.



Nunca un disco llegó tan lejos.
En potencia de juego. (**4672 Megas**). En percepción sensorial (**efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO**). En aventuras gráficas (**rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional**). En calidad de sonido (**banda sonora de lectura digital Q-SOUND**).
Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto?. Revisa estos títulos y deja que tu instinto decida por ti.



TERMINATOR CD
Acción, acción y más acción. Dispara a todo lo que se mueva y puede que llegues lejos.





JURASSIC PARK
Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por ti!.

ANOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: Sonia Herranz, Carlos de Frutos, Manuel del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo, Millán de Miguel.
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: FINAL FIGHT 2



Vienen a nuestra portada tres personajes que darán mucho que hablar a partir de ahora, sobre todo en las consolas de aquellos que gusten de los juegos de lucha. Para los que no les conozcáis aún, bueno será que os los presentemos. Ellos son Haggar, Carlos y Maki, tres consumados luchadores, y el juego, aunque eso sí que ya lo sabréis, es el «Final Fight 2». Si queréis más datos, no tenéis más que abrir la revista y mirar en la página 40 y sucesivas. Allí os esperan con todo su repertorio de movimientos, golpes, llaves y demás.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Velocidad, riesgo, emoción... son los ingredientes necesarios en una carrera de Fórmula 1. Los "juegos de coches" están de moda y todas las compañías importantes del sector se han dado cuenta. Si queréis saberlo todo sobre este tema, leed este reportaje.

CRUELA DE VIL

¡Mosquis! Estaba en el bar de Moe tomándome unos refrescos y no veáis en qué jaleo me he metido. He tenido que recorrer el mundo buscando a los Simpson. Pero además, este mes he hecho bastante más cosas que os cuento en el interior.



TENIENTE RIPLEY

Magia, aventuras de fantasía y un viaje a través del "mundo rosa" de la Pantera más chula de los dibujos. Pero para chula mi menda (si no lo creéis mirad el dibujo) que sin ninguna ayuda me he acabado de principio a fin todo un arcade de lucha, el esperado «Final Fight 2».

BOKE

Si el mes pasado os sorprendía con un arcade de baloncesto, este mes encontraréis otros lanzamientos de este deporte, simuladores o no. Por ello, se me ha quedado esta cabezota tan grande como un balón de basket. El contrachapado es por simpatía con T2.

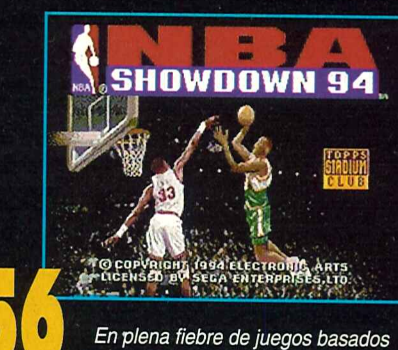


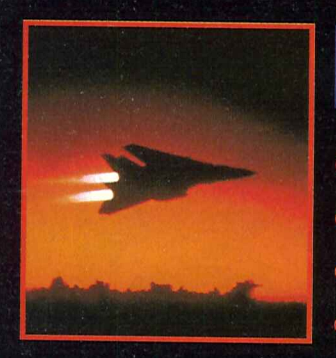
Año IV - Nº 31-Abril 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO









PREVIEWS

Porque esto es Hobby Consolas.

¿POR QUÉ MEGA... MEJOR CONSO...

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos superlanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!
Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320× 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.
Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!
Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!





24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



Unitros

...GA DRIVE ES LA ...LA QUE EXISTE?

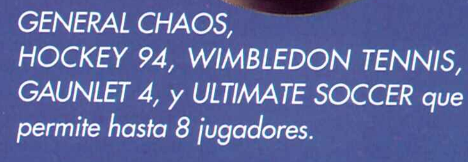
para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.









LA LEY DEL MAS FUERTE

el Sensor



El sensor está que arde. Y todo gracias -como siempre-, a vuestras cartas. Porque una vez más nos habéis demostrado que no se os escapa ni una, y que ante cualquier circunstancia que acontece en el mundillo consolero, fraguáis rápidamente vuestra propia opinión Pero dejémonos de palabrerías y pasemos a ver qué es lo que habéis querido contarnos este mes...

MOLA

•Las nuevas consolas.

Sí que molan, sí. Sobre todo porque demuestran que los videojuegos tienen un laaaaaargo futuro por delante. Por cierto ¿llegarán algún día a España?

•El Virtua Racing.

¡Eso es velocidad y lo demás son simulaciones!

•Que la Neo Geo haya bajado de precio.

No te olvides tampoco de la bajada de los cartuchos, que es casi más importante.

•La exposición Vértigo Virtual celebrada en León.

Ah, sí... esto.. ¡muy interesante... sí, sí!

•La unión de Carlos Sáinz y Nintendo.

Cierto. Una pareja "de campeonato"

•El Sega Visor, un concurso muy original.

Seguramente Sega estará encantada con lo que has dicho. Con lo que les ha costado...

•Las recreativas de Art of Fighing 2 y Mortal Kombat 2.

Lo que más mola 2 es que pronto 2 van a ser versionadas 2 para consolas 2.

•El Jurassic Park de Mega CD.

¡Hombre, ya era hora de que saliera algo del Mega CD en este apartado!

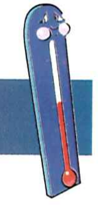
EL PRÓXIMO LANZAMIENTO DEL MULTI-MEGA-

Sin duda, el acontecimiento más importante a nivel hardware de los últimos -y próximos- meses, ha sido la confirmación por parte de Sega del lanzamiento de su flamante Multi-Mega. Esta nueva máquina, que según lo previsto saldrá simultáneamente en toda Europa el próximo verano, no aporta ninguna cualidad técnica especial -ya sabéis, es "tan solo" una Mega Drive y un Mega CD juntos-, pero significa un concepto revolucionario en el mundo de las consolas: lector de cartuchos y CDs de videojuegos, lector de CDs musicales, se puede transportar fácilmente... La idea, como véis, se presenta sumamente atractiva y supone un importante paso adelante en el campo del multimedia, concepto tan de moda en estos días y tras el que se oculta el futuro del entretenimiento doméstico a nivel mundial. Por todo esto, está claro que no podemos menos que decir: Sega, nos mola tu Multi-Mega.



HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Antonio Suárez (León). Juan Benítez Santos (Gerona). Rubén Romero López (madrid). Silvia Peña Coron (Tarragona). Teresa Gómez Soto (Madrid). J.B.S. Javier fernad Quintana (Madrid). Pedro Cortés Tirado (barcelona). José Cruz Clemente (Vizcaya). César J. Claros (Murcia). Jordi Fosch Pérez (Tarragona). Roberto Villaverde (Mallorca). Iván Rodriguez Suárez (Madrid). César Iglesias (Huelva)
Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.



NI FU NI FA

• Que en algunos juegos de Mega CD tu actividad se limite a tocar un botón.

También tienen su encanto estos juegos. O a lo mejor no lo tienen... No sabemos... Es como tú dices... ¡Ni fu, ni fa!

• Que Dragon Ball de Super Nintendo no se parezca a la recreativa.

Con juegos de esta calidad y renombre, ¿a quién le importa que se parezca a algo?

• Que algunos juegos sean tan malos y caros.

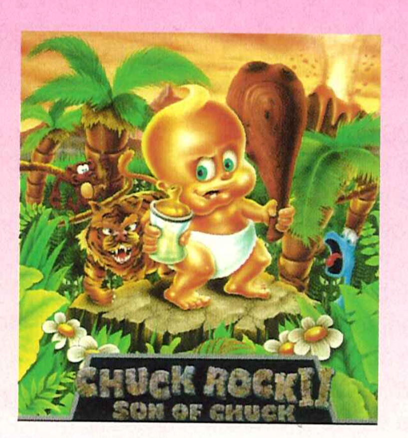
¿De verdad que te da igual? Pues que no te oigan las compañías que hacen juegos..

• Algunos cartuchos que dicen tener un montón de megas y cuando los pones...

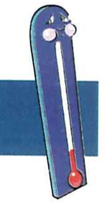
Vale, lo hemos entendido, te dejan frío. Es que le dáis demasiada importancia a los megas que tienen o dejan de tener los cartuchos. Pensad que a veces es tan sólo una trampa... ¡No os fiéis, consolegas!

ALGUNOS JUEGOS DE MEGA CD

Bueno, la verdad es que poner este tema en Ni Fu Ni Fa es ser bastante benévolos, porque lo cierto es que hasta el momento hemos podido "disfrutar" de una notable cantidad de juegos para Mega CD que son "clavados" a la versión de Mega Drive.



El tema, sin duda, parece que os indigna a muchos, pero lo mejor es que nos lo tomemos como algo pasajero hasta que las cosas se centren un poco más. Porque también es verdad que de un tiempo a esta parte estamos empezando a disfrutar de juegos que ofrecen una calidad excelente, muy lejos del alcance de la Mega Drive y que realmente están aprovechando las excelentes posibilidades que ofrece el formato compacto. Las cosas están cambiando y lo que tenemos que hacer es ponernos duros y seleccionar aquellos juegos que realmente nos van a hacer disfutar a tope de nuestro Mega CD.



NO MOLA

• Que no haya RPG en Mega Drive y muy pocos en Super Nintendo.

Es que traducirlos para "el tercer mundo" debe salir muy caro.

• La crisis: ¡menudos precios!

No, si los precios no son altos, lo que pasa es que los sueldos son bajos...

• La escasa relación calidad-precio de algunos cartuchos.

¿Relación cali... qué?

• El riesgo que corren muchos buenos cartuchos de no llegar nunca a España.

¡Eso! ¡Y de que no se puedan enterar de lo que es la tortilla de patata, ni la siesta, ni puedan ir a los toros...

• Que Nintendo haya vendido menos juegos de lo previsto.

¿Qué pasa? ¿que te han pasado a tí personalmente la facturación del ejercicio 93-94, o qué? Pues envíanos una fotocopia.

• Que en los dibujos de los lectores salgan siempre Mario y Sonic peleando.

¡Hombre, tampoco van a salir dándose besos!

EL ABANDONO QUE SUFREN LAS 8 BITS

Por cientos podríamos contar las cartas que recibimos protestando sobre la lamentable situación en la que las productoras de videojuegos están dejando a las consolas de 8 bits, tanto de Sega como de Nintendo. Por eso, desde aquí queremos hacernos eco de las voces que se alzan en contra de esta injusta situación y nos dirigimos a las compañías de software para recordarles que ahí detrás tienen a cientos de miles de usuarios a los que están dejando en la más absoluta de las sequías de videojuegos.

Y no es que queramos quitarnos responsabilidades, pero si en Hobby Consolas no comentamos novedades para la Master o la NES es, secillamente, porque no las hay.

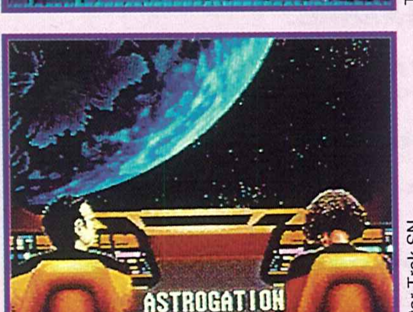
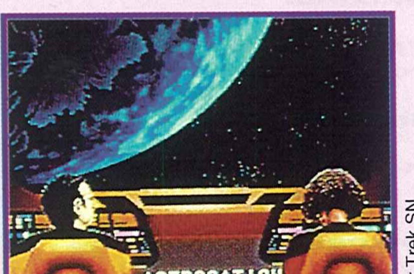
Y para que veáis que estamos de acuerdo con vosotros y que queremos apoyaros, desde hoy empezamos oficalmente una campaña de reivindicación de los 8 bits. ¡Larga vida a las 8 bits!¡Viva la NES!¡Viva la Master!

En Pantalla

MICROPROSE

Un ilustre visitante


The Chaos Engine SN

Star Trek SN


Tinhead SN

Gracias a su reciente **fusión con Spectrum Holobyte**, la firma norteamericana **MicroProse** se dispone a aterrizar en la galaxia consolera. Además de los simuladores de vuelo **«F-15 Strike Eagle»** para Mega Drive y **«Super Strike Eagle»** para Super Nintendo, MicroProse piensa obsequiar a todos los consoleros con tres cartuchos con un denominador común: la calidad.

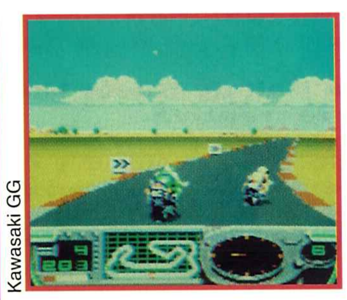
«The Chaos Engine», conocido en Estados Unidos como «Soldiers of Fortune», es el primero de ellos que verá la luz y se trata de un cartucho espacial destinado a Super Nintendo y Mega Drive. Pero sin duda, el más esperado de estos tres lanzamientos es **«Star Trek: The Next Generation»** para Super Nintendo. Este juego ofrece a los "trekkies" todo lo que siempre han soñado realizar: viajar a bordo de la nave Enterprise.

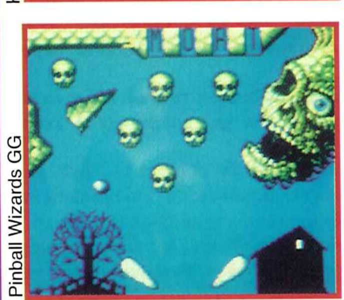
Por último, MicroProse piensa lanzar al estrellato a su nueva mascota, **«Tinhead»**, gracias a dos versiones para Mega Drive y Super Nintendo repletas de plataformas, acción y disparos.

TEQUE, Como una moto

El equipo británico de programación **Teque** está preparando un auténtico aluvión de novedades para las "pequeñas" de Sega. Por ejemplo, **«Pinball Wizards» para Game Gear** ofrece todo lo que puede buscar un fanático del flipper, además de la siempre interesante opción de dos jugadores.

Por su parte, **«Kawasaki Super Bikes» para Game Gear** es un cartucho similar a «Road Rash», sin caer en el terreno de la violencia.


Kawasaki GG

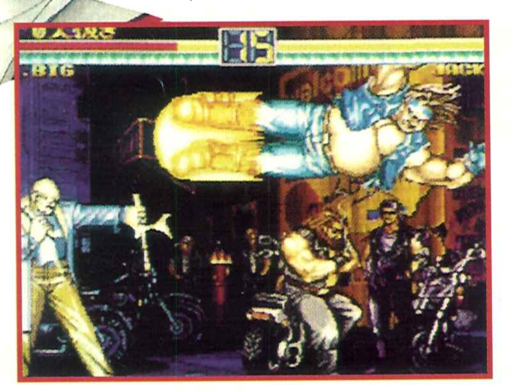

Pinball Wizards GG

Y finalmente, Teque también ha dejado un lugar para las conversiones. Y lo ha hecho con una de las más esperadas, **«James Pond 3» para Master System y Game Gear.** Si os gustan las plataformas, no perdáis de vista este cartucho y a su simpático protagonista.

Siscomp sigue rompiendo

LOS MEJORES JUEGOS Y LOS MEJORES PRECIOS PARA NEO GEO

SISCOMP, fiel a su política de reducción de precios, va a poner a la venta **«Art of Fighting 2» por 39.990 pts,** lo que supone una considerable rebaja si tenemos en cuenta que hasta ahora las novedades costaban 48.000 pts. Este extraordinario arcade que está barriendo en recreativas tiene fijada ya la fecha de aparición, será **el día 25 de marzo** para deleite de los usuarios de **Neo Geo**.



Pero aquí no acaban las buenas noticias, ya que nos esperan espectaculares cartuchos. Atentos. Entre abril y mayo llegará hasta nosotros **«Wind Jammers»**, la espectacular recreativa de **Data East**, y el rompedor **«Figther's History»** («Karnov's Revenge»). De mayo a junio verán la luz dos títulos esperadísimos como **«Super Side Kicks 2»** y **«World Heroes 2 Jet»**. Y terminamos en julio con **«Top Hunter»**, también de Data East, y **«Gururin»**, un juego para pensar.

Por desgracia, también tenemos una mala noticia. **El CD Rom se retrasa** y puede no ver la luz hasta otoño. Por cierto, nos han desmentido todos los rumores referentes a una nueva consola de SNK. Así que ya podéis **olvidaros de la Neo-Star...**



NO LE

SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.**

Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!





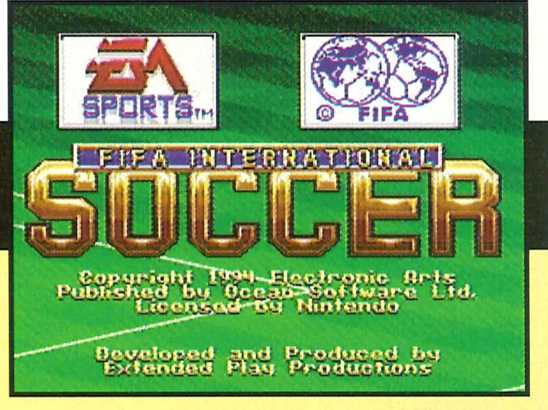


Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EL MEJOR FÚTBOL DE EA PARA SUPER NINTENDO



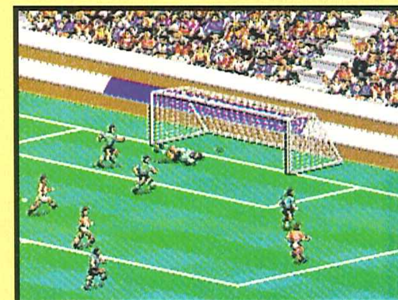




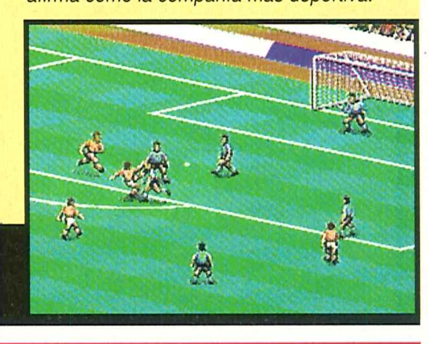


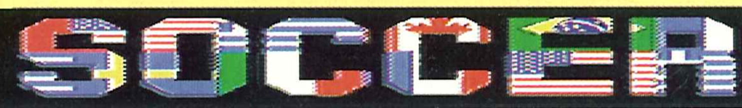
Hace cuatro meses os comentábamos en nuestras páginas uno de los mejores simuladores de fútbol para Mega Drive **«FIFA International Soccer»**. Tras ser testigos de las genialidades del cartucho, los usuarios de la 16 bit de Nintendo empezaban a impacientarse esperando la conversión para este soporte. Pues bien, la compañía norteamericana **Electronic Arts** ya nos ha adelantado una preversión de **«EA Fifa International Soccer» para Super Nintendo**. El juego saldrá a la calle en plena fiebre futbolera premundial, y por lo que hemos podido ver tendrá un lugar de privilegio entre los mejores. Con unos sprites más pequeños aunque de inmejorables movimientos, la conversión presentará un cuadro de opciones en el que destaca la posibilidad de **cinco jugadores simultáneos**.

En esta ocasión Electronic Arts, que no cuenta con adaptador propio para cuatro jugadores simultáneos de Super Nes, ha permitido la utilización del cada vez más conocido **Super Multitap.** Y como el diablo sabe más por viejo que por diablo, se incluirán mejoras en relación a la jugada básica del fútbol: el tiro a puerta.



Con esta conversión para Super de su «EA FIFA International Soccer», Electronic Arts se afirma como la compañía más deportiva.





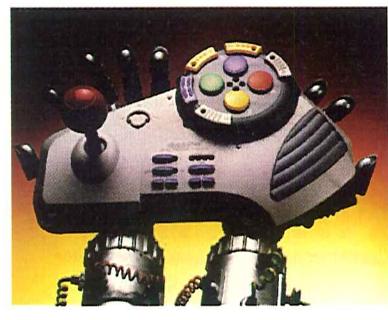
QUICKSHOT APRIETA EL GATILLO

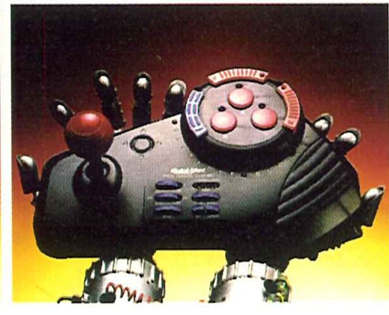
La firma **Quickshot** sigue fiel a su línea de poner las cosas más fáciles a los usuarios de Mega Drive y Super Nintendo. Por ello, prepara el lanzamiento de **cuatro nuevos pads** de control con joystick incluido.

Conqueror 3 va destinado a los usuarios de **Mega Drive,** y consiste básicamente en un pad que puede girar en un ángulo de 270 grados y va provisto de tres botones de disparo con opciones independientes de turbo. También contiene las funciones de disparo automático y cámara lenta.

Su equivalente **para Super Nintendo** se llama **Conqueror 2** y ofrece seis botones de control, un joystick de ocho direcciones y una memoria programable que admite hasta 8 secuencias distintas de movimientos. También presenta sus correspondientes opciones de turbo y disparo automático.

La otra nueva gama de Quickshot saldrá bajo el nombre de Maverick. Así, **Maverick 3 + 3** es un moderno pad para **Mega Drive** provisto de seis botones de disparo, tres de los cuales llevan opción de turbo. Si se os ponen las cosas difíciles, podréis activar la función de cámara lenta. Además, este mando contiene unas fuertes ventosas y un cable de 2 metros y medio para evitar incomodidades. Prácticamente todas estas funciones aparecen también en el **Maverick 2 para Super Nintendo.**









SON, CLIK, PLAS, CHUF,
ÑACK, CLOK, RASS,
CRUNCH, PLAFF, ÑAM,
PUM, POING, NIC, ...

NO TE HAGAS LIOS,
EL ULTIMO HEROE
DE SUPER NINTENDO SE LLAMA

PLOK

¡¡Eh, tú!!, ¡Aquí!, ¡Soy yo!...
En la Isla de Akrillia me conocen por
Top Banana, Head Honcho, Número
Uno, ¡ya sabes, Rey!, pero tú
llámame PLOK. Si quieres alucinar
con la música más marchosa del
universo, soy lo que buscas.
Ya sabes... PLOK!

Nintendo®

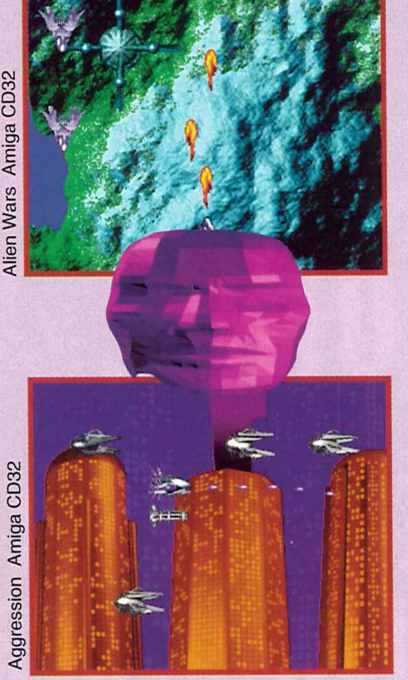
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

BLOODHOUSE: UNA SANGRÍA DE DIVERSIÓN

Ya iba siendo hora de que algún equipo de programación dedicara al **Amiga CD32** la atención que merece debido a su alto nivel de prestaciones. **Bloodhouse,** una compañía finlandesa especializada en juegos para los formatos de Commodore, tiene preparados dos lanzamientos que pueden poner los pelos de punta a los usuarios del CD32: «Aggression» y «Alien Wars».

«**Aggression**» es un **matamarcianos horizontal** que presenta 512 colores en pantalla y unos sprites de fábula, con una estremecedora gama de efectos especiales y una música de las que enganchan.

Por su parte, «**Alien Wars**» es otro matamarcianos que va a dejar a la altura del betún a muchas recreativas de este género. El arsenal del que dispondréis es impresionante, y posee una **banda sonora** para caerse de espaldas, como no podía ser menos en el Amiga CD32.



Alien Wars Amiga CD32

Aggression Amiga CD32

DROSOTF, A LA ÚLTIMA

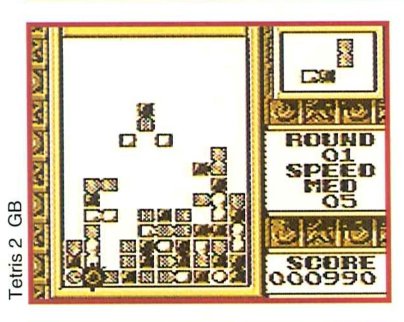


Con el fin de daros todo tipo de facilidades, **Drosoft** distribuirá en nuestro país dos nuevos pads **para Super Nintendo y Mega Drive**. Se llaman **"SpeedPad"** y ambos tienen las mismas prestaciones: control en ocho direcciones, disparador automático y seis botones de disparo.

Pero lo mejor de todo es que su precio es de lo más asequible. Por sólo **2.990 pesetas** podréis conseguir uno de estos fantásticos pads.



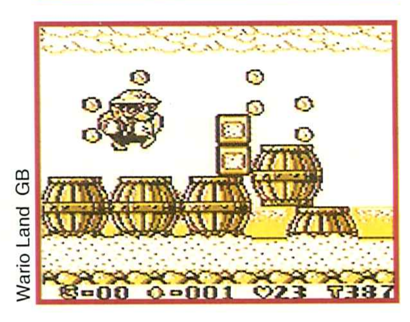
NINTENDO EN VERANO, PURA DIVERSIÓN



Tetris 2 GB



Mega Man X SN



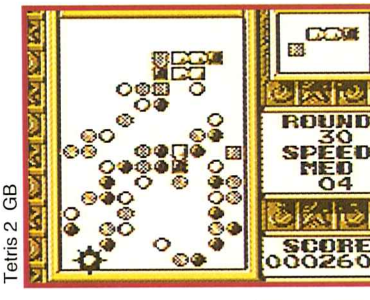
Wario Land GB

Desde que Nintendo se hizo cargo de la distribución de sus propios cartuchos en nuestro país, los adictos a los juegos no dejamos de llevarnos agradables sorpresas. Para poder admirar lo último que nos tienen preparado los chicos de **Nintendo España**, tendremos que esperar **hasta verano**, pero os aseguramos que esta espera merecerá la pena. Se trata de dos cartuchos para Game Boy y uno para Super Nintendo, que os harán pasar las vacaciones pegados a la pantalla de vuestras consolas.

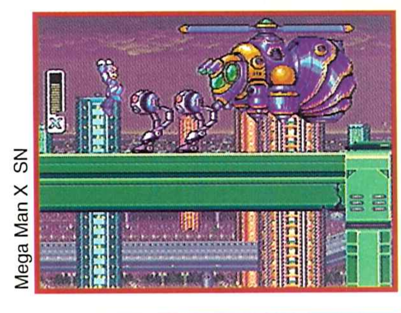
Para la portátil, Nintendo prepara el ansiado lanzamiento de «**Wario Land: Super Mario Land 3**», un 4 megas en el que nuestro enemigo favorito se verá envuelto en una nueva aventura de las que tanto nos gustan. Junto a él saldrá «**Tetris 2**», un cartucho que elevará a deporte olímpico lo que empezó como una simple diversión. Por cierto, que tendrá variaciones con respecto a la primera entrega que le harán más original, pero seguirá siendo tan súper adictivo como siempre.

Centrándonos **en Super Nintendo**, el cartucho destinado a ayudarnos a aguantar los calores estivales será «**Mega Man X**». En su primera aparición en Super, el conocido **héroe de Capcom** protagonizará una aventura a su altura, de ésas tan divertidas e increíblemente realizadas que enganchan desde el primer momento.

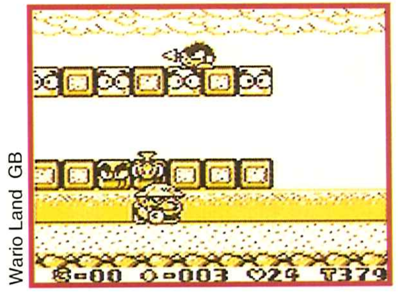
¿Qué?, ¿os hemos puesto los dientes largos? Pues nada, a esperar hasta el verano para poder disfrutar de estas maravillas. Pero no olvidéis que nosotros os seguiremos informando sobre ellas.



Tetris 2 GB



Mega Man X SN



Wario Land GB

En Pantalla

ELSPA

PRIMER INTENTO DE CLASIFICACIÓN PARA SOFTWARE

La **Asociación Europea de Editores de Software de Entretenimiento -ELSPA-** ha sacado a la luz pública una **clasificación para videojuegos por edades.** Dividido en cuatro categorías -0 a 10, 11 a 14, 15 a 17 y más de 18 años- este sistema pretende servir de orientación básica para los padres. El **contenido de los cartuchos** será el aspecto fundamental que se tendrá en consideración a la hora de incluir un programa en una u otra categoría. Sin embargo, esta primera iniciativa **no está contando con el visto bueno** de todas las compañías, a pesar de que coinciden en la urgencia de una clasificación de este tipo.

900 20 20 10
LA SOLUCIÓN A TUS PROBLEMAS

La **Fundación A.N.A.R.** ha puesto en marcha **"Nuestro teléfono del niño y del adolescente"**. Se trata de una línea 900 gratuita, destinada a escuchar los problemas de los menores **para intentar ayudarles y orientarles,** respetando la **confidencialidad de la conversación**. La línea tiene una cobertura nacional, y es atendida por profesionales de distintas ramas como psicólogos, pedagogos o pediatras, que responden a las llamadas **de lunes a viernes entre las 11 de la mañana y las 9 de la noche.**



Paralelamente, la misma fundación ha puesto en marcha **un teléfono para adultos, 311 49 49,** destinado a orientar a todas aquellas personas que tienen a su cargo niños con problemas físicos o psíquicos. Sin duda, una gran iniciativa.

GANADORES CONCURSO BATMAN

Aquí tenéis los nombres de los ganadores del concurso **"Batman Returns"** que organizamos en colaboración **con Bandai.** Por desgracia no hemos podido premiar a todos los que encontrasteis la solución. Pero, en todo caso, enhorabuena.

GANADOR NEO-GEO CON LOS JUEGOS ART OF FIGHTING, SUPER SIDEKICK Y FATAL FURY

José Miguel Carrion Llop — Casas Ibañez

LOTE DE COLECCIÓN COMPLETA BATMAN ANIMATED SERIES

Francisco Pastor Ballester — Valencia
Álvaro González Delgado — San Juan de Aznal
José Mamuel Piña Zabala — Sant Boi

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal

Aquí estamos de nuevo, amigos, y no podíamos empezar este artículo sin hacer mención al renovado entusiasmo que ha despertado el **regreso de Mega Man**. El héroe cibernético de Capcom se ha trasladado a los estudios de televisión para protagonizar una serie que llegará a las pantallas norteamericanas allá por el otoño.

Uno de los matrimonios más recientes y productivos del videojuego es el compuesto por **Spectrum Holobyte y MicroProse**. Para recompensar sus esfuerzos, Sega of America les ha concedido el **Sello de Calidad al Mejor Licenciatario por su juego «Soldier of Fortune»** para Mega Drive. También fueron premiados **«Pirates! Gold»** (en la categoría de aventuras) y **«F-15 Strike Eagle»** (en la categoría de simulador de vuelo), otras dos obras maestras de Spectrum/MicroProse.

Por supuesto, no hay mes en que no tengamos motivos para hablar de **Sega**. El gigante japonés acaba de establecer su propia oficina en Hollywood para ayudar a los grandes productores de cine a rodar películas orientadas al público de los videojuegos.

Nintendo no se queda atrás en sus esfuerzos por divertir al personal, y a fe que lo está consiguiendo con iniciativas como el **Powerfest '94,** un gigantesco festival de jugones de todos los U.S.A., en el que competirán por una bolsa de premios de **más de 500.000 dólares** (¡unos 70 millones de pesetas!). La competición se desarrollará a lo largo de varios fines de semana.

Por su parte, **American Laser Games** va a ser una de las primeras compañías que presentará sus juegos al **Video Rating Council**, organismo contratado por Sega para clasificar los juegos de diversos formatos de acuerdo con su índice de violencia. Sus categorías son GA (algo así como tolerado), MA-13 (para mayores de 13 años) y MA-17 (para mayores de 17 años). Los juegos de American Laser que se someterán a su veredicto son el mencionado «Mad Dog McCree» y «Who Shot Johnny Rock» para Mega CD.

Como sorpresita de este mes, echad un vistazo a la foto de esa auténtica sensación salonera llamada **«Ridge Racer»,** que está haciendo estragos entre los saloneros yanquis. Pronto lo veremos en consola....



LA LOCURA VIKINGA DE SUPER NINTENDO

Hace 800 años que salieron de casa y están esperando que alguien les ayude a volver.

¿Y AHORA QUE LE DIGO A MI MADRE?

OS DIJE QUE DESPUES DEL PRIMER FIORDO A LA DERECHA

ESTOY HASTA EL CASCO DE DAR VUELTAS

THE LOST VIKINGS

LLEVALES A CASA

- MAS DE 35 NIVELES.
- TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO.
- CONTROL SIMULTANEO DE LOS TRES PERSONAJES.

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

GAME MASTERS
por M.A.D.





En el C.E.S. de Las Vegas conseguimos hablar con Jim Clark, presidente de Silicon Graphics, la creadora del Project Reality. Él os explica porqué los derechos de esta máquina pertenecen a Nintendo y no a Sega.

LA FICCIÓN YA ES REALIDAD

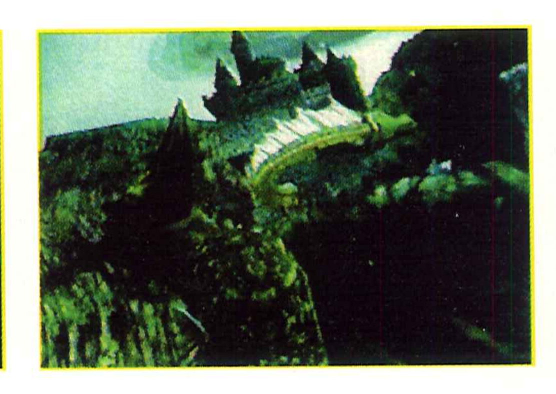
Sega y Nintendo, Nintendo y Sega. Dos multinacionales que han apostado muy fuerte en el incipiente futuro del hardware. En el pasado CES de Invierno, ambas compañías aclararon muchos detalles acerca de sus nuevos proyectos. En este número os cuento lo ultimísimo sobre el **Project Reality y la Saturn**, dos soportes sobre los que se cimenta el destino de estas empresas.

Como recordaréis, en el último número de Hobby Consolas pudisteis deleitaros con un completo reportaje sobre el último **CES celebrado en Las Vegas**. Aparte de ofrecer un extenso catálogo sobre sus próximos lanzamientos, **Nintendo** también estuvo allí para presentar las últimas novedades sobre el **Project Reality.** Sin embargo, una de las personalidades más buscadas en La Vegas por los medios de comunicación no fue precisamente un alto ejecutivo de la compañía japonesa, sino **Jim Clark, presidente de Silicon Graphics,** la compañía implicada directamente en el Proyecto Realidad. Mr. Clark fue bastante "directo" a la hora de hablar sobre todos estos asuntos. Según él, la única posibilidad que tanto Sega como Sony tienen de competir con Nintendo es "copiándoles" su propia tecnología, de otro modo, no cree que "una vieja tecnología que ha estado expuesta en un estante durante una año pueda enfrentarse **al más poderoso cerebro de 64 bit** que se haya creado jamás" (sic).

También confirmó los rumores acerca de l**a oferta que Silicon Graphics realizó a Sega** hace aproximadamente un año: "Efectivamente, hace un tiempo ofrecimos nuestro hardware a Sega, y ellos nos lo









Características de Saturn:

- Formato: Conbinación de CD-Rom y cartuchos.
- CPU: "Principal" SH2 (chip 32 bit RISC de Hitachi/50MIPS) x 2. "Sonido" 68EC000 (Yamaha) - DSP: 24 bit DSP.
- Memoria: RAM de trabajo: 16 Mbit RAM de video: 12 Mbit RAM de sonido: 4 Mbit RAM buffer de CD: 4 Mbit IPL ROM: 4 Mbit
- Gráficos. 16.777.216 colores. Paleta: 2.048/1.024 colores simultáneamente en pantalla. Poligonos: 900.000 poligonos/segundo. Efectos: Sombreados planos, sombreado general y texturas.
- Mapeados: Sprite: Imágenes a escala, rotaciones y sprites intercambiables. Scroll de fondo: 5 planos max. 4 planos de scroll XY 4 planos de scroll lateral 4/2 planos de scroll vertical hueco 2 planos de rotación 2 planos para escalado 2 planos de ventanas.
- Sonido: Chip de sonido PCM (32 canales) Chip de sonido FM (8 canales).



pidieron en exclusiva. Después de pensarlo un tiempo, fuimos a Nintendo, y ellos accedieron a comprar nuestro hardware a cambio de tener los derechos en exclusiva. Lo discutimos detenidamente y finalmente nos decidimos por Nintendo porque **creímos que podía vender un mayor número de unidades** que Sega". Después de todas estas declaraciones tan "suyas" (por llamarlas de alguna forma), Jim Clark tuvo tiempo para asegurar que **en noviembre** estará lista **la versión arcade del Project Reality,** mientras que la consola no aparecerá en Japón y USA **hasta septiembre del 95**.

La lucha entre las dos principales compañías del videojuego, Sega y Nintendo, parece alcanzar su punto álgido con la creación del soporte del futuro. Por un lado, la Saturn 32 bit; y por el otro, el Project Reality. ¿Quién da más?

Aparte de las confidencias de nuestro amigo Jim Clark, también os puedo confirmar que la consola finalmente utilizará cartuchos y no CD's como se pensó en un principio. Estos cartuchos han sido denominados por Nintendo como **"cartuchos de mega-memoria"**, un nuevo tipo de software basado en la rapidez de acceso de los cartuchos convencionales y la capacidad de memoria de un CD.

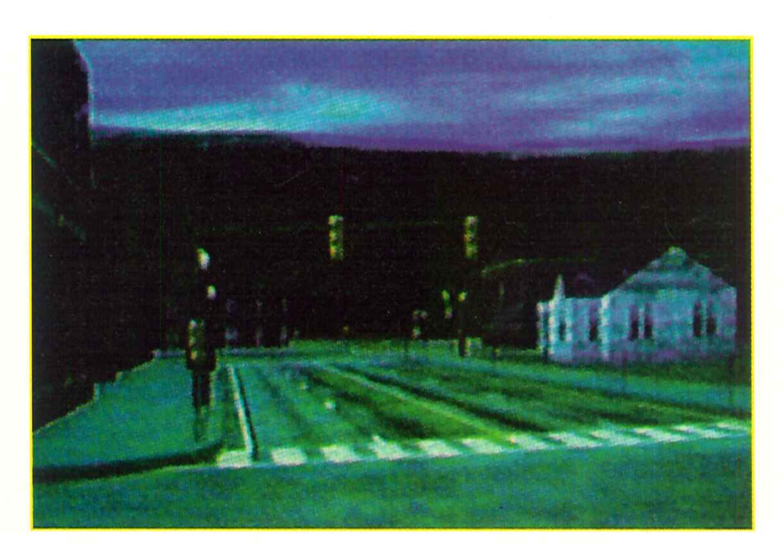
Y puestos a contaros las declaraciones de los personajes más importantes en el sector del videojuego, os diré que **Mr. Yamauchi, presidente de Nintendo of Japon,** está convencido de que el coste de un chip RAM se verá reducido considerablemente durante el próximo año. Esto significa que poco a poco **el precio de los cartuchos disminuirá**, y cuando aparezca el soporte de 64 bit de Nintendo, **cartuchos de 64 megas** o más pueden tener un coste parecido al que ahora tienen los de 16 megas. Desde luego, Mr Yamauchi es un maestro en esto de subirnos la moral, ¿no creéis?

Saturn 32 bit ya es completamente oficial

Al contrario que Nintendo, Sega parece que tendrá listo su proyecto mucho antes de lo esperado. En la feria de Las Vegas ya se pudo ver una especie de prototipo de lo que será la **Saturn 32 bit.** Color oscuro, un diseño agresivo y... poco más, es lo que se pudo apreciar en las imágenes que aparecieron en la pantalla gigante del CES, y que, con mucho gusto, os muestro en este comentario. Por otra parte, los representantes de Sega también nos obsequiaron con las **características finales de su maquina,** que asimismo, con mucho gusto, os ofrezco en exclusiva en este cuadro adyacente.

Tan solo dos apuntes más sobre este tema. Finalmente, la Saturn estará habilitada **tanto para cartuchos como para CD's**, y el precio final **rondará los 500 $** (100 más de lo anunciado en un





GAME MASTERS por M.A.D.

principio). De todos modos, a finales del 94 o principios del 95 puede que este soporte esté ya en la calle. O al menos eso pretenden sus creadores.

Mortal Kombat II sigue su marcha

Una vez más voy a terminar con las últimas noticias sobre los juegos más buscados. «**Mortal Kombat II**» ya está siendo programado **para SNES y Mega Drive.** Pues bien, parece que la versión Sega sí llevará **modo sangriento** (al que se accederá a través de un código) mientras que los usuarios de Nintendo se tendrán que conformar con una nuevo juego "light". De todos modos, aún quedan unos meses para que salgan a la venta (lo harán **en el mes de septiembre**) y todo es posible. Eso sí, os podéis consolar al saber que ambos cartuchos tendrán nada menos que **24 megas de memoria.**

Y hablando de megas, «**Super Street Fighter II**» estará listo **en agosto para SNES y a finales de año para Mega Drive,** ambos **con 24 ó 32 megas** (casi nada). Junto con estos juegos, está previsto que salgan a la calle en la misma fecha, para las mismas consolas, y con el mismo número de megas, otros clásicos como **«Fatal Fury Special», «World Heroes 2», «Samurai Shodown» y «Power Instinct».**

Esto es todo amigos. Un saludo, besitos para ellas, un abrazo para ellos y hasta el próximo número (¿dónde he oído yo esta chorrada?).

¡Última hora!
NUEVO ADAPTADOR DE 32 BITS PARA MEGA DRIVE

¡Vaya notición, amigos! Mis fuentes en USA me acaban de confirmar un auténtico bombazo: **Sega of America** prepara el lanzamiento de un nuevo **soporte-adaptador de 32 bit para Mega Drive.** Este aparato recibirá el nombre de **Super 32X**, y básicamente es un potenciador tanto para Mega Drive como para Mega CD. El Super 32X convertirá a la Mega Drive en una súper-consola de 32 bit, con unas **posibilidades mucho mayores** que las que tenía hasta el momento. El objetivo de Sega es ofrecer a los millones de usuarios de Mega Drive la posibilidad de experimentar parte de las capacidades que en su momento tendrá la Saturn. Para ello, se ha utilizado el **microprocesador RISC Hitachi SH2** junto con el nuevo **chip VDP** (Video Digital Processor) que permiten realizar un número mucho más elevado de operaciones en un tiempo infinitamente más reducido. El resultado de todo esto es **una nueva Mega Drive**, con una increíble velocidad de proceso, un colorido de alta definición y capaz de realizar mapeado de texturas, efectos tridimensionales, rotaciones, y todo tipo de operaciones con gráficos poligonales, además de un sonido CD de alta calidad.

Parece que el nuevo aparato será lanzado **a finales del 94**, con un **precio aproximado de 150 $ (unas 20.000 pts)**, y para ese momento se prevé que haya unos 30 títulos capacitados para aprovechar las nuevas posibilidades del Super 32X.

El mes que viene os contaré más sobre esta nueva maravilla.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Antes de nada, quiero pedir disculpas a todos mis lectores por una información aparecida en el Game Masters del pasado número. **Lo de la Neo Star de SNK ha quedado en agua de borrajas**. Parece ser que sí hay alguna novedad aparte del CD ROM para Neo Geo, pero no iban por ahí los tiros. Mis más sinceras disculpas, espero que seo la "penúltima" vez que me sucede, y en mi descargo sólo cabe decir que hasta los "genios" se equivocan. Pero bueno, dejémonos de lloriqueos y vamos a lo que nos interesa.

No te sulfures, amigo Javier Corrochano (o algo así) Gil, en poco tiempo tendrás a tu disposición, **traducidos al inglés**, un buen número de juegos japoneses para tu Mega Drive. Entre ellos se encuentran «Shining Force», «Landstalker», «Phantasy Star», etc. También te adelanto que **«Dragon Ball Z» y «Ranma 1/2»** estarán listos mucho antes de lo que crees, distribuidos por **Bandai**. En cuanto a tu interés por los mangas japoneses, se me ocurre darte el teléfono de una empresa inglesa dedicada exclusivamente a este tema. Apunta: **081 748 9000, Londres. Contacto: Amanda Tolworthy. Manga Entertainment Ltd.**

Tienes razón, Iker Paz Blázquez. Sega tiene previsto lanzar dos cartuchos más llamados **«Sonic Plus» y «Sonic Special Edition»**, que se acoplarán a modo de adaptador al «Sonic 3», de tal forma que se aumente el número de niveles y podamos **tener 3 juegos en 1**. A mí no me parece tan absurdo. Saludos a Bilbao.

Se está hablando mucho acerca de cuáles serán los **primeros juegos para el Project Reality,** estimado José Antonio Hermida, pero lo último que he oído es que el bueno de Mario y una conversión de «Zelda» tienen todas las papeletas para ser los elegidos. En cuanto al **«Art of Fighting» para SNES**, me parece un buen juego, pero en esta consola hay mejores cartuchos de lucha y más que habrá en poco tiempo. Perdonado.

Bueno, se me acabó el espacio, manteneos tranquilos y no os tiréis las consolas a la cabeza esperando el próximo Game Masters. Hasta luego.

¡Ah!, y escribidme a:

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



MULTI MEGA

EL NUEVO "LUJO" DE SEGA

Una consola del tamaño de una radio de coche. Una máquina que se alimenta de cartuchos y discos compactos.Un sistema totalmente compatible con Mega Drive, con Mega CD y con los CDs de audio... Así será el Multi Mega, la nueva máquina con la que Sega piensa sorprendernos dentro de unos meses.

La penúltima bomba de Sega está a punto de estallar. Su nombre es Multi-Mega y, por sus revolucionarias características, esta máquina tiene todas las posibilidades de convertirse en una de las estrellas más brillantes dentro del universo consolero conocido.

Una odisea en el espacio.

Una de las virtudes principales del Multi-Mega es, sin duda, lo reducido de su tamaño.

Algo mayor que un discman portátil la "nueva" consola de Sega soluciona magistralmente dos importantes problemas. Por un lado el del espacio y por otro el del transporte (no, el público no, graciosillos).

El caso es que, como podéis imaginar, un aparato de **19,5 cm de largo, 13,75 cm de ancho, 4,5 cm de altura y 750 g de peso** se podrá instalar fácilmente en cualquier parte y llevarse cómodamente a otra habitación o incluso a la casa de algún amigo o familiar ante el que quieras "tirarte el rollo".

Además, no es "sólo" una consola de videojuegos, sino que gracias a la posibilidad de funcionar a pilas, se convierte en un reproductor de CDs portátil de gran calidad.

Nuevo hardware más veloz.

El Multi-Mega mantendrá el procesador Motorola, uno de lo más veloces y que tantas alegrías ha dado a la Mega Drive y, porqué no decirlo, al Amiga. De hecho llevará **dos Motorola que funcionan a 12,5 Mhz** y que consiguen una rapidez bastante superior a la de un Mega CD. La velocidad de acceso a disco se queda reducida a menos de un segundo, lo que supone una interesante agilización en la lectura de los datos. ¡Vaya rollo técnico que nos hemos marcado! ¿no? Pues cambiemos rápidamente de tema.

Sonido total, calidad CD.

Las características de su sistema de audio entusiasmará a los que gusten de disfrutar a tope del sonido de sus juegos preferidos. Y es que se ha pensado en todo: el lector comprueba hasta 8 veces la señal reduciendo casi a cero el ruido de fondo y consiguiendo una excelente calidad sonora. El revolucionaro **Q-Sound** encontrará una perfecta vía de desarrollo con el Multi-Mega creando



Esta máquina será compatible con todos los cartuchos para Mega Drive y todos los CDs para Mega CD, incluyendo juegos que utilicen el sistema "full-motion video"

"Multimega va a ser el producto más deseado de esta temporada"

Marisa Hernanz, responsable de Hardware del Departamento de Marketing de Sega España.

HC: ¿Cómo surgió la idea de unir en un mismo aparato un reproductor de CDs de audio, una Mega Drive y un Mega CD?

Marisa Hernanz: Pensando en todos aquellos que no tuvieran una Mega Drive y quisieran adquirir las dos máquinas ,decidimos crear un aparato que incorporara las funciones de ambas. Pero al desarrollar Multimega no queríamos limitarnos a cambiar el aspecto externo, sino añadirle ventajas adicionales para que se convirtiera en un producto con entidad propia, útil incluso para los que ya poseen una Mega Drive.

HC: ¿Qué mejoras se han introducido con respecto al tándem Mega Drive-Mega CD?

M.H: En primer lugar lo reducido de su tamaño y su peso, después que puede ser utilizado como reproductor portátil de CDs de música y por último la velocidad de procesado. Como sabéis, Mega Drive y Mega CD incorporan cada uno un procesador Motorola 68000. El primero trabaja a 7,6 Mhz y el segundo a 12,5 Mhz. En Multimega ambos procesadores funcionan a 12,5 Mhz.

HC: ¿Cuáles han sido los principales problemas a la hora de reducir espacio?

M.H.: No hemos encontrado ningún problema "grave", aunque es cierto que Multimega es una "pequeña" gran obra de ingeniería informática. Multimega ha sido desarrollado en Japón, donde el departamento I+D, compuesto por más de 600 personas, trabaja continuamente en nuevas tecnologías. Al desarrollar este nuevo aparato hemos seguido la tendencia del mercado de reducir el tamaño tanto de las máquinas como de sus componentes.

HC: ¿Entre qué tipo de público creéis que va a tener más aceptación esta nueva máquina?

M.H.: Estamos seguros que Multimega va a ser el producto más deseado de esta temporada. Sin embargo, dado su precio, es posible que no todos puedan acceder a él. En mi opinión, Multimega es un producto ideal para ser utilizado por todos los miembros de la familia: unos para escuchar música conectado a la cadena, otros como CD portátil, los aficionados al karaoke (aprovechando que también reproduce el formato CD+G) y todos como consola de videojuegos. Todos estos aparatos por separado costarían posiblemente el doble que Multimega.

HC:¿Qué nivel de ventas esperáis alcanzar?

M.H.: Multimega es para Sega principalmente un producto estratégico, cuya importancia reside en mantenernos en la vanguardia de la tecnología. Sabemos que por sus condiciones no será un producto de consumo masivo en un principio.

HC: Con este aparato Sega demuestra una enormes ganas de moverse e innovar ¿tenéis alguna otra sorpresa en la manga?.

M.H.: Os voy a adelantar **una primicia en exclusiva para Hobby Consolas** que hasta ahora habíamos guardado en secreto: **a finales de año saldrá a la venta un aparato que posiblemente recibirá el nombre de "Mega Drive 32".** ¿Su función?, acoplado a la Mega Drive **la convertirá en una consola de 32 bits** y su precio será aproximadamente de 25.000 pesetas. El próximo mes tendréis más noticias.

atmósferas envolventes y reales capaces de poner la carne de gallina al más pintado (temblamos sólo de pensar en Jurassic Park.)

Por otra parte, cuando lo uses como reproductor de CDs de audio podrás hacerlo funcionar con pilas y llevarlo a cualquier parte, o conectarlo a la red y a un amplificador o cadena musical.

Por supuesto, el Multi-Mega incluye entrada de auriculares y un mando de volumen independiente.

Dos packs de lujo.

El Multi-Mega saldrá a la venta el próximo mes de Septiembre en dos packs diferentes: uno que consistirá en la máquina, un adaptador a corriente, un pad de seis botones, seis pilas alcalinas y un cable audio-video, y otro que, a parte de todo lo anterior, incluirá dos juegos de Mega CD, -Ecco the Dolphin y Road Advenger-, y otro de Mega Drive, nada más y nada menos que Sonic 2.

De todos modos no tenéis por qué preocuparos por el "alimento" de esta pequeña maravilla ya que el enorme listado de juegos de Mega Drive y Mega CD le garantizan sustento de sobra.

Pero, amigos, en esta vida no hay nada perfecto y, como todos bien sabéis, la calidad tiene un precio (alto, por cierto). Si estáis pensando en haceros con una de estas pequeñas joyas ya podéis ir preparando, por lo menos, 80.000 del ala. Así que, ¡a ahorrar tocan!



MULTI-MEGA a tamaño real

El Multi-Mega es ya una realidad, pero no saldrá a la venta hasta el próximo mes de septiembre. De momento, id abriendo boca: compatibilidad con Mega Drive y Mega CD, lector de CDs musicales, lector de CD+G, portátil... Sin duda el Multi-Mega será la nueva estrella de Sega.

BIG IN

Véase una muestra de lo polifacético que es el consolero nipón. A la izquierda, dos juegos en los que hay que manejar el

Joe & Mac 3

SUPER NINTENDO





Joe & Mac 3

Los dos cavernícolas más famosos de la Prehistoria han vuelto a la carga con la tercera entrega de sus aventuras. Los 16 bits de Nintendo se convierten en una genial recreación de la Edad de Piedra, con buenas dosis de originalidad y obstáculos por doquier. «Joe & Mac 3» continúa la línea marcada por las entregas anteriores, haciendo gala de una estupenda puesta en escena, unos gráficos bien definidos y geniales movimientos, así como toda la diversión y el entretenimiento que siempre han proporcionado sus protagonistas. Y por supuesto, pueden participar dos jugadores a la vez.

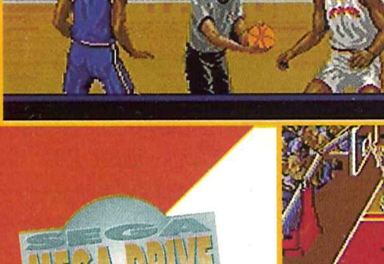
Tecmo Super NBA Basketball

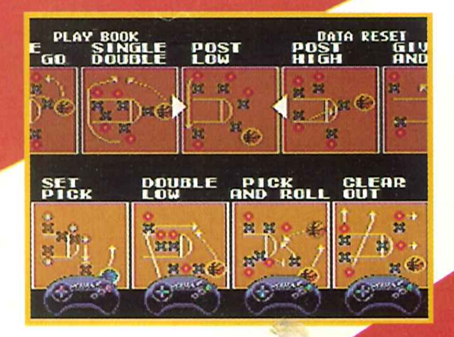
Tecmo Super NBA Basketball

Si quisiéramos hablar del simulador de baloncesto más real, nos decantaríamos por «Tecmo NBA». Y más ahora, que ya está lista su versión para Mega Drive. Los 27 equipos de la NBA, con todas sus estrellas, se reparten el protagonismo de un programa brillante en opciones, gráficos y juego. Los movimientos más espectaculares, los mates más rompedores y un amplísimo repertorio de jugadas ofensivas redondean un cartucho jugable a más no poder.











SEGA MEGA DRIVE



JAPAN

Detonator

pad con gran rapidez. Y a la derecha, dos cartuchos en los que predomina la sabiduría y el saber elegir la opción adecuada.

SEGA MEGA CD









Detonator

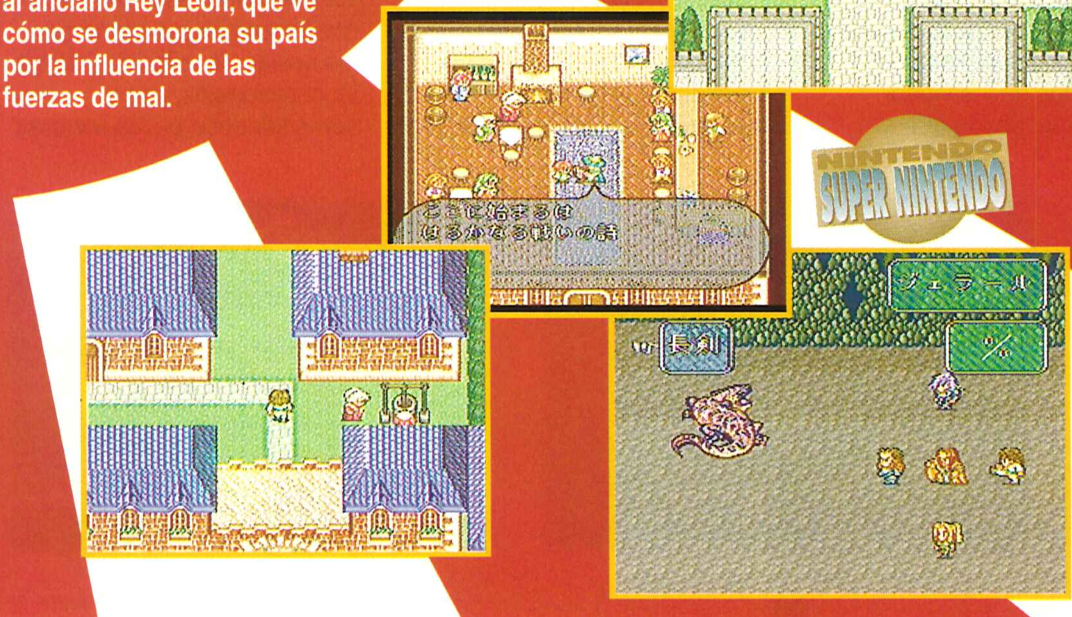
Este CD de escasa espectacularidad gráfica esconde una vibrante aventura en la que lo menos importante será la habilidad o los reflejos. De hecho, ninguna de estas consoleras virtudes se utiliza ni una sola vez durante el juego. En «Detonator» lo que priva es la inteligencia, la intuición y tomar la decisión adecuada en el momento justo. A base de menús como mirar, hablar o actuar, se controla el desarrollo de una historia futurista de intrincada resolución. Muy chinaka... y difícil de entender si no eres del país del Sol Naciente.



Romancing Saga 2

El RPG es el género que más fuerte pega en Japón, y desde diciembre el crack se llama «Romacing Saga 2». 16 megas de textos nipones, magia, guerreros, monstruos y el mapeado más alucinante que podáis imaginar se han ganado el corazón de los japoneses del mismo modo que lo hicieron «Final Fantasy» o «Magical Sword». La historia nos lleva junto al anciano Rey León, que ve cómo se desmorona su país por la influencia de las fuerzas de mal.

Romancing Saga 2



NINTENDO SUPER NINTENDO





EN LOS LÍMITES de la VELOCIDAD

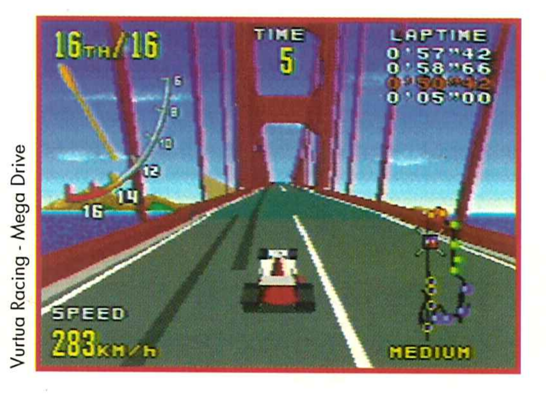
Los simuladores de coches pueden convertirse a lo largo del año en el género de moda. Muy pronto saldrán a la luz cuatro cartuchos de este tipo que rebosarán velocidad y realismo. Ahí van los nombres: «Virtua Racing», «Stunt Racer», «Chuck Rally» y «Crash'n Burn».

El género de los simuladores de conducción (más conocidos como "juegos de coches") es sin duda uno de los más clásicos dentro de la historia de los videojuegos. Sólo hay que echar un vistazo atrás, para encontrarnos con títulos tan sobresalientes como **«F-Zero», «Exaust Heat», «GP Monaco» o el inolvidable «Out Run»,** que ya son considerados como mitos tanto en el mundo de las consolas como en las propias salas recreativas.

Si hacemos un pequeño "remake" de los cartuchos de este tipo aparecidos desde que las consolas comenzaron a introducirse en España, podemos ver cómo cada formato contiene un buen repertorio de juegos de coches, que además han cosechado un notable éxito de críticas y ventas. Y es que la posibilidad de **"simular" la conducción de un bólido deportivo** a más de 200 kilómetros por hora, ha sido uno de los pasatiempos preferidos de los video-maníacos, desde que a alguien se le ocurrió combinar un programa, una pantalla y un joystick para crear una nueva forma de entretenimiento.

Tal vez sea la posibilidad de experimentar una fantasía sin escaparse demasiado de la realidad. Quizá todo se resuma a la pasión innata que casi todo ser humano siente por la velocidad. El caso es que estamos ante un género que cuenta con muy pocos detractores y, por el contrario, con un enorme grupo de fans que esperan con impaciencia el lanzamiento de cada título.

Sin embargo, **durante el pasado año 93** y debido a innumerables razones comerciales, tuvimos que conformarnos con un **número relativamente bajo de simuladores de coches,** en comparación con la impresionante avalancha de cartuchos de otros géneros (juegos de lucha y deportivos sobre todo) que han invadido las tiendas especializadas en los últimos meses. Tan solo dos lanzamientos colmaron las ansias de velocidad de los incondicionales, eso sí, convirtiéndose en los mejores







Vurtua Racing - Mega Drive



El chip Super FX de Nintendo ha sido muy mejorado con respecto a su primera versión. Ahora tiene casi el doble de velocidad que el que se incluyó en el juego Star Wing.

Stunt Race es un simulador repleto de opciones. Entre otras, es posible escoger entre varios modos de juego, competir en multitud de circuitos y enfrentarse a innumerables rivales.

juegos de coches para sus respectivos formatos. Sus nombres están en la mente de todos vosotros: **el «F-1» de Domark para Sega y el «Nigel Mansell» para Super Nintendo** (aunque éste último, pese a haber sido anunciado hace unos meses, acaba de salir a la venta). De todos modos, un corto repertorio para un género tan prestigioso.

Estaba claro que alguien tenía que tomar cartas en el asunto, y así ha sido. Por fortuna, este tipo de juegos ha contado con el mejor promotor posible: **la propia tecnología.** Efectivamente, los últimos avances tecnológicos y **la introducción de nuevos chips para potenciar los cartuchos** han supuesto que los "racing-games" (como se les conoce lejos de nuestras fronteras) se encuentren en la más alta cota de popularidad de su historia. ¿Por qué? Muy sencillo. Tanto **el chip Super FX de Nintendo** como **el chip SVP de Sega** y el resto de los nuevos formatos, como el **3DO, Saturn, PS-X o Project Reality** (por citar algunos), basan parte de sus enormes posibilidades en la capacidad para manejar a gran velocidad infinidad de objetos al mismo tiempo. Y los programadores (que desde luego no son tontos) saben de sobra que los programas que mejor pueden explotar esas posibilidades y ofrecer una sensación de velocidad realmente impactante son los basados en carreras de autos. De ahí que los juegos que han sido elegidos en primer lugar para representar a las nuevas tecnologías respondan a estas características: **«Virtua Racing» para el chip SVP** de Sega; **«Stunt Racer» para la Segunda Generación del Chip FX** de Nintendo; **«Crash & Burn» para 3DO; «Ridge Racer» para PS-X** de Sony, y algunos otros.

Así que, por si no os habíais dado cuenta todavía, estamos ante uno de los géneros de moda para el 94, por lo que no estará de más dar un repaso a los títulos más importantes de cara a las próximas fechas ¿Os parece? Pues vamos a ello.

La aparición de modernas tecnologías, -especialmente en forma de chips- han fomentado la realización de "Racing-games", juegos que permiten exprimir al máximo las cualidades de las consolas.

«VIRTUA RACING», EL PRIMERO EN LLEGAR A LA META

Sega ha trabajado mucho para crear **su fabuloso chip SVP**, y estaba claro que su primer destinatario tenía que ser un auténtico bombazo. **«Virtua Racing»** tiene su origen en los salones recreativos, donde alcanzó un éxito sin precedentes por su espectacular sensación de velocidad y la increíble calidad visual alcanzada con la **utilización de gráficos poligonales.** De ahí que todos nos quedáramos realmente asombrados cuando pudimos comprobar que **la conversión para Mega Drive** era un calco del magnífico programa que había roto moldes en todas las salas del mundo. Una rapidez endiablada, multitud de polígonos moviéndose al mismo tiempo, cuatro perspectivas distintas, opciones para dar y tomar y una rabiosa jugabilidad avalan a este sensacional cartucho. Y todo gracias a ese "pequeño" coprocesador matemático que responde al nombre de SVP.





Las primeras imágenes de Stunt Race demuestran que Argonaut Software no ha perdido el tiempo.



Es difícil creer que se pueda alcanzar tal velocidad en una pantalla, hasta echar una partida al «Virtua Racing». Además, tiene la vitola de ser **el primero de estos juegos que saldrá a la venta** (en el próximo mes de mayo) con todas las ventajas y desventajas que ello conlleva, ya que posteriormente servirá de referencia para realizar las "odiosas" comparaciones con el resto de sus competidores en el mundo de las consolas.

«STUNT RACER», LA PRUEBA DE FUEGO DEL CHIP SUPER FX

Primero fue «Star Wing», y ahora le toca el turno a **«Stunt Racer»,** el segundo juego que llevará en su interior el archiconocido **chip Super FX,** aunque en una versión muy mejorada. «Stunt Racer» es un auténtico simulador de conducción, con unas posibilidades realmente asombrosas. De momento, **Argonaut Software** ha conseguido que el chip Super Fx **se mueva a más velocidad** (casi el doble) de lo que se consiguió en «Star Wing». Por supuesto, también utiliza gráficos poligonales, y estéticamente es muy similar al propio «Star Wing», salvando las lógicas diferencias entre un simulador

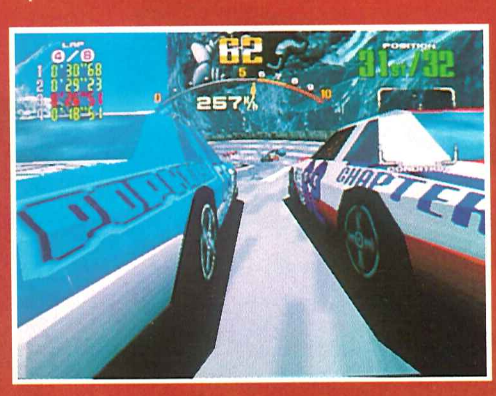
MÁS "CARRERAS" PARA LAS NUEVAS CONSOLAS

No penséis ni por un momento que el repertorio de juegos de coches se acaba aquí. Cuando todavía no han aparecido en España ninguno de los juegos que os hemos comentado en este reportaje, ya hay dos programas que están reventando los salones recreativos de Japón. Sus nombres : Daytona USA de Sega y Ridge Racer de Namco.



DAYTONA U.S.A.

Según sus propios creadores, es lo más próximo a la realidad virtual. Y después de ver estas fabulosas imágenes, hay que reconocer que no les falta razón. Con un realismo jamás visto hasta el momento, Daytona cuenta con un procesador gráfico tridimensional de 32 Bit capaz de manipular hasta 300.000 polígonos por segundo. El juego representa una clásica competición de prototipos, con varias opciones y tres niveles de dificultad.
Sega está a punto de instalar la máquina recreativa en España, y en cuanto a las conversiones para consola se barajan varias posibilidades. En principio, se pensó que fuera uno de los juegos con el chip SVP incorporado para Mega Drive, pero últimamente parece más viable que sea uno de los primeros lanzamientos para la flamente Saturn 32 bit.



El descomunal tamaño de los vehículos que aparecen en Daytona , nos hará creer que estamos compitiendo reakmente en un circuito profesional.

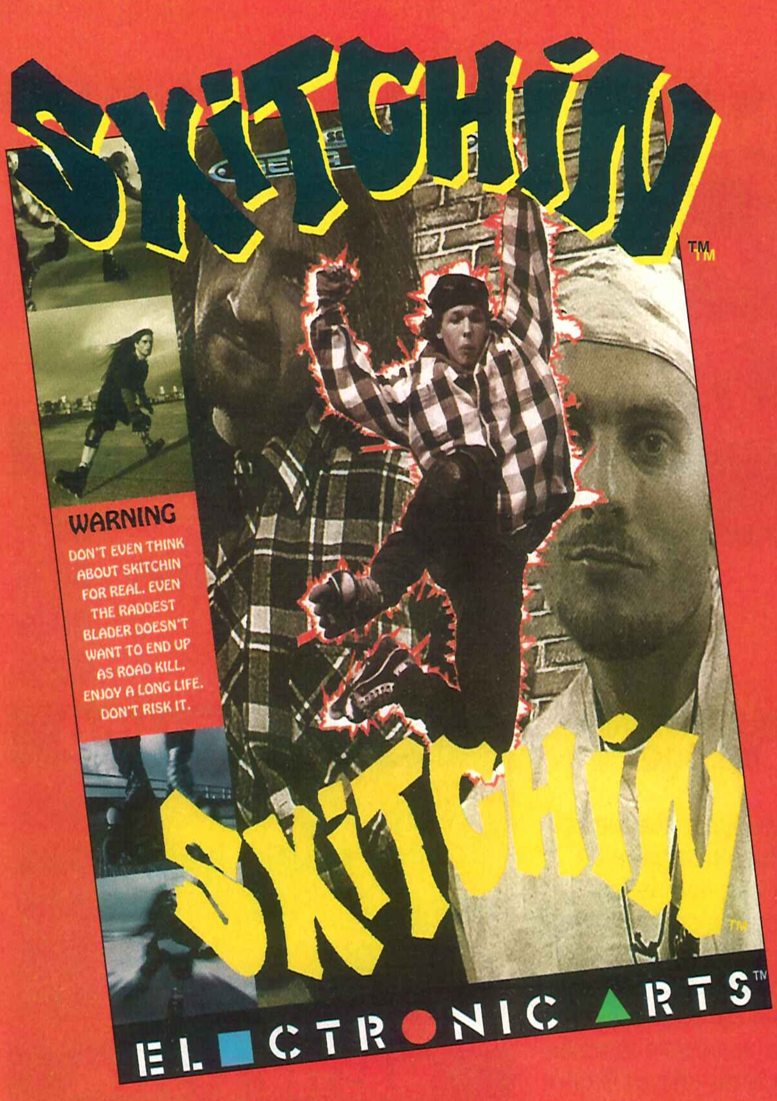


RIDGE RACER

Namco se ha destapado con un impresionante simulador de conducción que apareció recientemente en las salas japonesas. Está basado en el nuevo soporte tridimensional de Namco llamado System 22. Esta maravilla es capaz de realizar todo tipo de efectos visuales (mapeados, textura, sombreados, manipulación de polígonos, etc.) a una velocidad asombrosa, de tal forma que las imágenes que aparecen en pantalla son reales como la vida misma. Además, puede separar hasta ocho ventanas diferentes en una misma imagen. La máquina recreativa cuenta con todos los controles de un automóvil deportivo, incluido el embrague.
Por otro lado, parece que será el primer juego en aparecer para la nueva máquina de Sony, PS-X, y se dice que será una conversión idéntica a la recreativa.



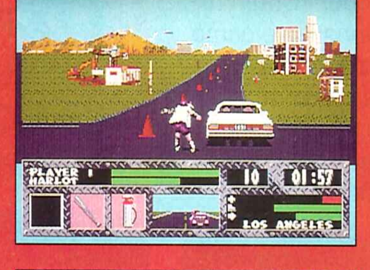
El espectacular programa de Namco,System 22 , es capaz de realizar efectos de todo tipo: como las inclinaciones que podéis ver en esta imagen del juego.



ARCADE

Características

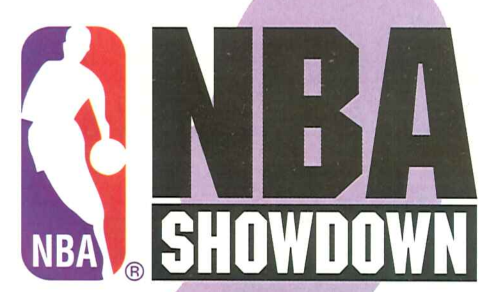
- Pantalla de dos jugadores, alternada o dividida.
- Imágenes digitalizadas de patinadores reales.
- El combate incluye puñetazos, patadas y codazos.
- Realiza trucos y posturas para obtener más puntos.
- Unas pantallas especiales te transportan en el tiempo a otras ciudades si son golpeadas.
- 15 ciudades repartidas a lo largo de cinco sorprendentes niveles, desde Vancouver a New York.
- Gana rodilleras, coderas, muñequeras y guantes mejores.
- No hay límites de velocidad, sino 15 tipos distintos de tráfico para esquivar.
- Distintas personalidades de conductor y Skitcher.
- Más de 15 tipos de obstáculos que evitar, incluyendo cubos de basura y coches desmantelados.
- ¡Elige tu propia banda sonora!
- Número de jugadores: 1 ó 2, simultáneamente.

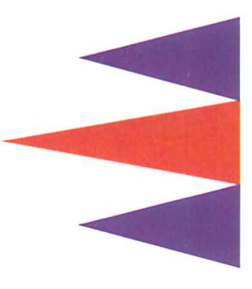












DEPORTIVO

Características

- NUEVO motor de juego, que proporciona una mayor profundidad y perspectiva (siente cómo es realmente saltar al terreno del juego).
- Un NUEVO juego más rápido proporciona los mejores tiempos de respuesta y unas jugadas fantásticas.
- NUEVO juego de liga de temporada completa: lleva a tu equipo hacia las alturas más extremas de la liga NBA. 82 partidos garantizan una larga duración del juego.
- NUEVA acción de juego de cuatro jugadores con el adaptador 4-Way Play (múltiples objetivos).
- 1, 2, 3, ó 4 jugadores simultáneamente.
- NUEVA vista de lanzamientos de faltas (mira por encima del hombro de esas superestrellas de los lanzamientos).
- NUEVAS opciones te permiten crear el equipo de tus sueños totalmente personalizado.
- La NUEVA opción de entrenador en cancha te proporciona el control del equipo y sus estrategias.







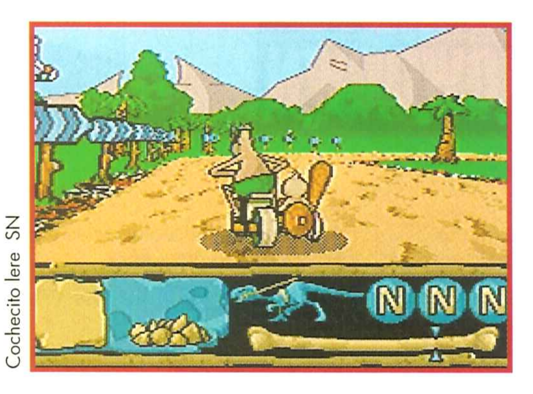
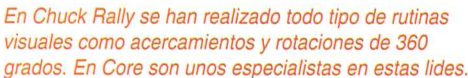




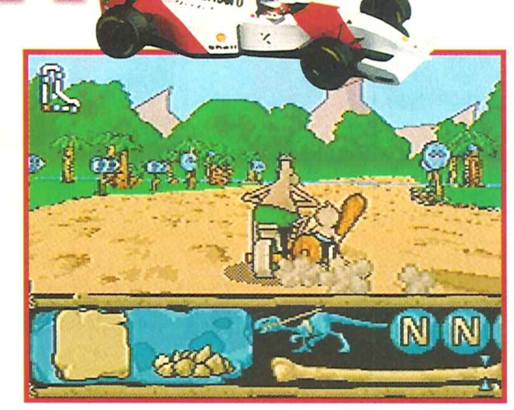




Cochecito lere SN

En Chuck Rally se han realizado todo tipo de rutinas visuales como acercamientos y rotaciones de 360 grados. En Core son unos especialistas en estas lides.



Por su peculiar formato, ya hay expertos que comparan este programa con el famoso Mario Kart de Nintendo. Sin embargo, Chuck Rally contiene sus propias virtudes.

espacial y uno de coches. «Stunt Racer» contiene un **enorme número de circuitos**, varias opciones para **cambiar los modos de juego** y un **gran número de rivales** con los que competir. Además, Argonaut ha contado con la **colaboración de Miyamoto** (creador de Mario) para asegurar una jugabilidad ilimitada.

«CHUCK RALLY», LA GRAN APUESTA DE MEGA CD

Core es una compañía acostumbrada a realizar buenos juegos **para Mega CD**, y esta vez se ha decidido por un "racing-game" realmente original. En principio, ha escogido a uno de sus personajes más conocidos, el troglodita **Chuck Rock,** para otorgarle el papel protagonista.

En segundo lugar, ha adoptado un formato muy similar al de «Super Mario Kart» de Nintendo (de hecho, ya se están realizando comparaciones). Y por último, ha introducido elementos del clásico de EA, «Road Rash», como la **posibilidad de golpear a los rivales** con diversos objetos. Todo esto completa un juego muy adictivo, en el que, además, Core utiliza **todo tipo de rutinas,** como rotaciones, inclinaciones y zooms que ya se emplearon en juegos como Thunderhawk.

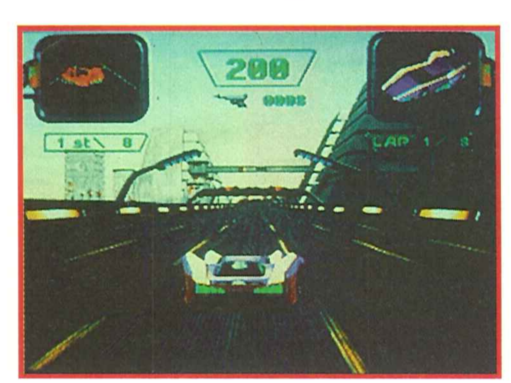
Del éxito o fracaso de estos juegos de coches puede depender el futuro de ciertos formatos.

«CRASH'N BURN», BUQUE INSIGNIA DEL 3DO

Crystal Dynamics fue la compañía encargada de realizar este fantástico simulador de coches, que rápidamente sorprendió a todo el mundo por su increíble calidad técnica. Con un desarrollo también similar al de «Road Rash» (qué diablos tendrá este juego que tanto lo imitan...) en «Crash' Burn» no sólo hay que preocuparse de ganar, sino también de sobrevivir.

Todos los circuitos están desarrollados con un impresionante efecto tridimensional y unos decorados que muestran un realismo sensacional. De este modo, «Crash´n Burn» se constituye como **la mejor referencia posible** para comprender las posibilidades futuras de una nueva máquina como el **3DO**.

Cochecito lere SN



LOS MEJORES "RACING-GAMES"

...hasta el momento

MEGA DRIVE	
- F-1 GRAND PRIX	88%
- SUPER MONACO GP	86%
- LOTUS II	84%
- HARD DRIVIN´	72%
SUPER NINTENDO	
- NIGEL MANSELL	89%
- SUPER MARIO KART	90%
- EXAUST HEAT	84%
- F-ZERO	85%
- DUEL TEST DRIVE	76%
MASTER SYSTEM	
- F-1 G. P.	75%
N.E.S.	
- FERRARI GRAN PRIX CHALLENGE	70%
- DAYS OF THUNDER	75%
GAME GEAR	
- F-1 GP	84%
- SUPER MONACO GP	83%
- GP MONACO	79%
- OUT RUN	79%
GAME BOY	
- THE SPIRIT OF F-1	83%
- FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	84%

NOTA: Estas puntuaciones han sido actualizadas con respecto a las que originalmente se dieron en Hobby Consolas, debido a nuestro especial interés por ofrecer una valoración más fiable de juegos que aparecieron meses atrás.

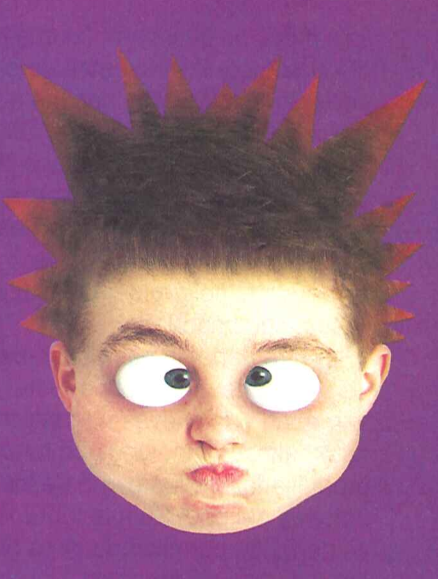
¿ERES UN ENANO MENTAL? ¿LOS CACHAS MENTALES DE ESTE MUNDO TE MIRAN POR ENCIMA DEL HOMBRO?

entonces necesitas













el tratamiento definitivo para tus problemas de coco

Garantía total: Equinox, con una sabia mezcla de juego 100% no lineal y gráficos 3D, amplía la capacidad de tu mente y te convierte en una auténtica lumbrera. Aunque no sepas hacer la O con un canuto, unas cuantas incursiones laberinto formado por 450 mazmorras repletas de trampas infernales, enemigos mortales y



enigmas que ponen en apuros a las mejores cabezas peneantes, serán suficientes para transformarte en todo un cerebro andante, absolutamente irresistible para el otro sexo. ¡En serio! Y si no te lo crees te devolvemos el dinero.





PREVIEW



El prototipo anfibio interplanetario

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: MAYO

Una electrizante introducción, como nunca has visto en la 16 bit, te sumergirá en el fantástico mundo de «Subterrania». Allí, se te encomendarán una serie de misiones como piloto de un nuevo prototipo de nave subacuática. Y para completar la trepidante acción, una banda sonora envolverá tus sentidos en una atmósfera espacial llena de peligros y mil desafíos. Simplemente genial.

La superficie de los nuevos planetas colonizados no presenta indicios de vida. Sin embargo, bajo las grandes extensiones desérticas se encuentra un fantástico mundo subterráneo, donde se combinan zonas acuáticas con otras de atmósfera enrarecida. Algunos comandos enviados a reconocer el interior han quedado atrapados por un sabotaje. Y en eso consistirá tu misión, en rescatar a tus compañeros, acabando con todo aquél desdichado que trate de impedirlo.

Pero aquí no acabarán las sorpresas, pues no se tratará sólo de aniquilar a todo ingenio mecánico o electrónico que se te ponga a tiro, sino que deberás cumplir unas misiones (como la de encontrar los seis módulos de inmersión que están dispersos por las cavernas de este universo bajo tierra) y hacerlo además en un determinado orden, si quieres avanzar de subfase. El tiempo jugará en ello un papel importante, pues hay que cumplir las órdenes iniciales dentro de un margen concreto, corriendo el peligro de fracasar en la misión encomendada.

Por otra parte, la nave subterránea con la que te moverás por este entramado de cuevas no funciona automáticamente, sino que habrás de propulsarla mediante uno de los botones del pad. Su maniobrabilidad es perfecta, permitiendo giros de 360 grados y movimientos de acercamiento o retroceso.

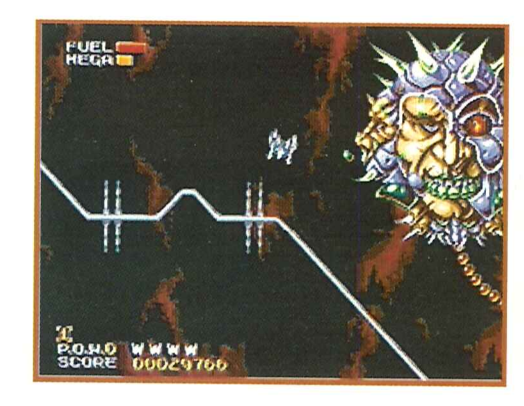
Como en todo buen matamarcianos, podrás ir aumentando la capacidad destructiva de tu disparo, encontrar items de vidas, y medirte con unos espectaculares enemigos que ya desde la segunda subfase te dejarán sobrecogido. Y en el aspecto técnico, te encontrarás con un shoot'em up que desde un principio te sorprenderá gratamente por su colorido, variedad y excelente definición.

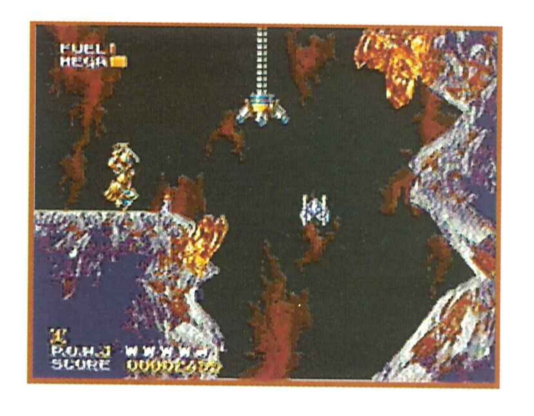
Con «Subterrania» encontrarás una dimensión desconocida en juegos de este tipo. Combinaciones de recorridos horizontales y verticales, y, sobre todo, el predominio de la inteligencia frente a la simple destrucción de enemigos. Una temible conjunción que promete años luz de diversión. Pronto lo comprobarás.



SUBTERRANIA









Sega te ofrece un shoot'em-up que trae grandes novedades, como el hecho de que tenga lugar en un mundo subterráneo, o de que la inteligencia predomine sobre la capacidad de disparo.





La calidad de un buen matamarcianos se puede ver reflejada en los enemigos que nos salen al paso. En este cartucho, serán tan espectaculares como las zonas que habrás de recorrer con la nave anfibia.

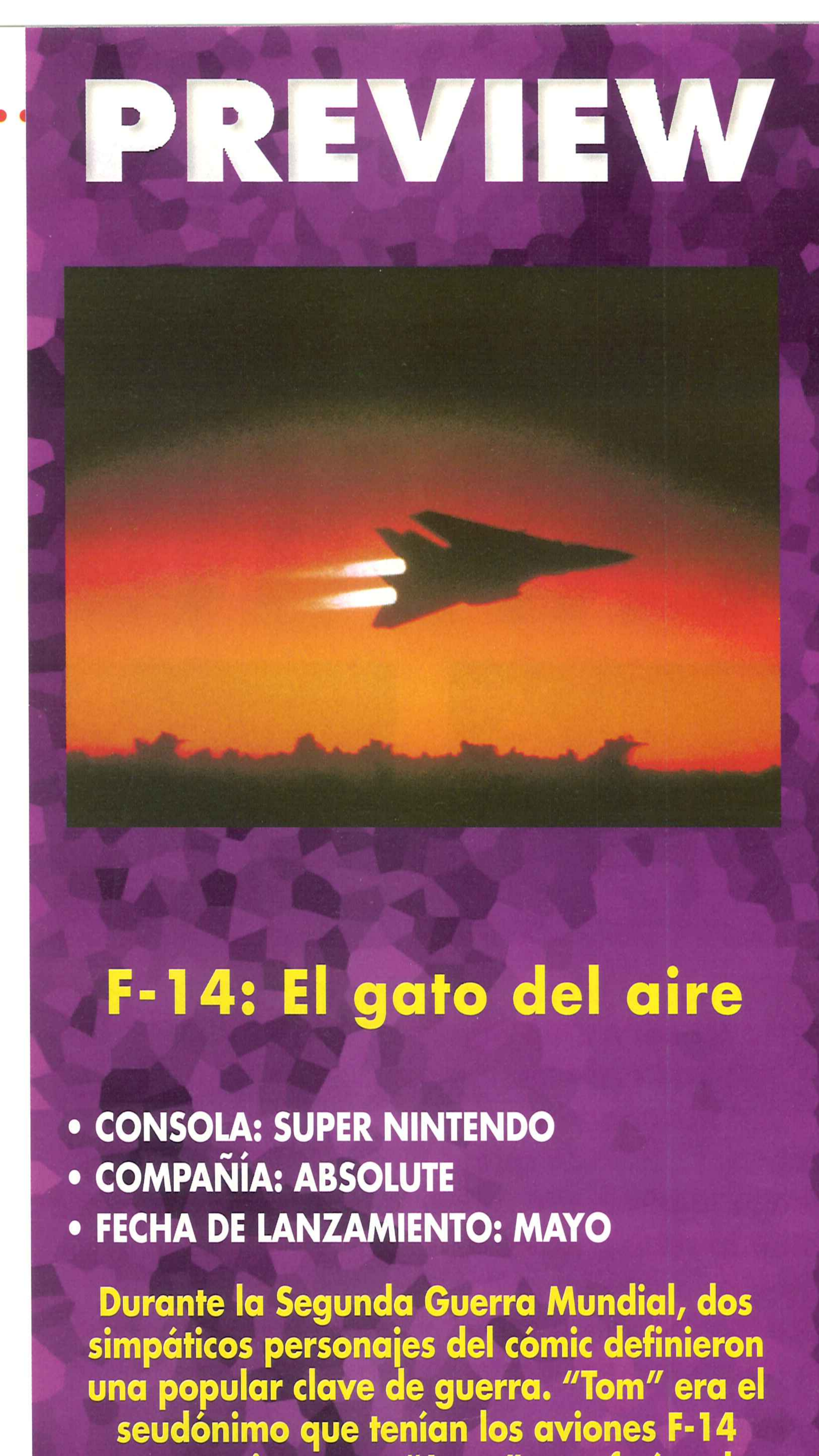
Cada una de las diez fases estará dividida en varias zonas, en las cuales tendremos que completar una misión determinada. Las órdenes nos serán facilitadas mediante un completo mapa con los puntos clave.







PREVIEW



F-14: El gato del aire

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: ABSOLUTE**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: MAYO**

Durante la Segunda Guerra Mundial, dos simpáticos personajes del cómic definieron una popular clave de guerra. "Tom" era el seudónimo que tenían los aviones F-14 norteamericanos, y "Jerry" se refería a los aparatos alemanes. Con estos datos, y si os decimos que este juego tiene el sobrenombre de "Tomcat", ¿adivináis qué avión está a punto de aterrizar en la Super?

El F-14 es un felino del aire, uno de los aviones más veloces y mejor armados de la actualidad. Su enorme maniobrabilidad se basa en un sistema de alas móviles que permite variar su inclinación en virtud del ejercicio a realizar. Este innovador sistema permite al Tomcat aterrizar sin apenas espacio y realizar acrobacias imposibles para aviones de una envergadura similar. Con estas características, no es de extrañar que la Marina americana cuente con el F-14 como fuerza aérea de apoyo a bordo de sus portaaviones.

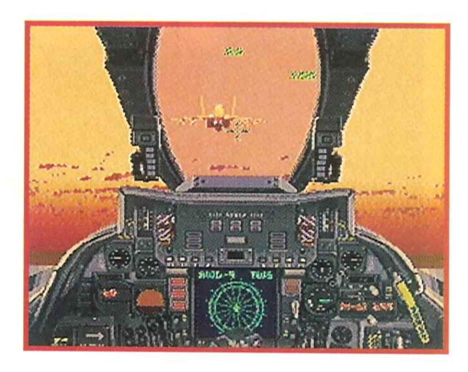
Las misiones del Tomcat van desde la de vigilancia y control aéreo hasta la escolta de fuerzas marinas, ya que su versatilidad le permite mantener con posibilidades tanto un combate aire-aire como un combate aire-tierra. Para ello, cuenta con un armamento compuesto de un cañón Vulcan capaz de atravesar cualquier fuselaje mediante una ráfaga de proyectiles de 20 mm, misiles Sidewinder de seguimiento por calor, y dos tipos de misiles de gran alcance dirigidos por radar. Un auténtico arsenal volante del que el piloto podrá servirse para derribar a los MIG soviéticos.

En cuanto a opciones, el F-14 es un avión pensado para portar piloto y copiloto, aspecto que se mantiene en este cartucho gracias a la posibilidad de dos jugadores. El piloto estará encargado de controlar todos los aspectos del vuelo, y el copiloto tendrá poder absoluto sobre el cambio de armamento y su utilización. Pero no se acaban aquí los aspectos interesantes. Con «Turn and Burn» podréis disfrutar de las más extraordinarias puestas de sol en el mar, de la sensación de estar perdido al quedar sumergido en un banco de nubes, y hasta de la tensión de saber que el carburante toca a su fin. Mientras, los aviones enemigos pasarán por vuestro radar a velocidad de vértigo, a la vez que dejan una huella de metralla en vuestro fuselaje.

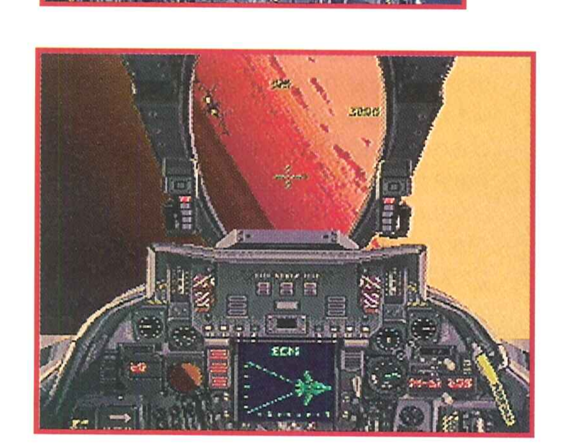
Ahora, ya os podéis hacer una idea de lo imponente que debe ser pilotar una de estas máquinas a los mandos de la Super Nintendo. Un juego que hará dar saltos de alegría a los incondicionales de los simuladores y atrapará a arcade-maníacos muy a pesar suyo. Y sólo tendréis que esperar un mes más para disfrutar a tope de sus virtudes.





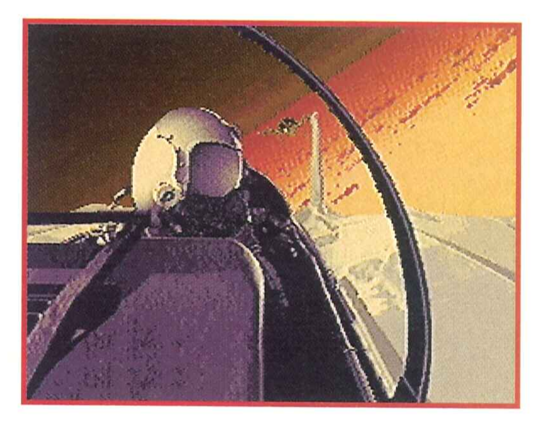




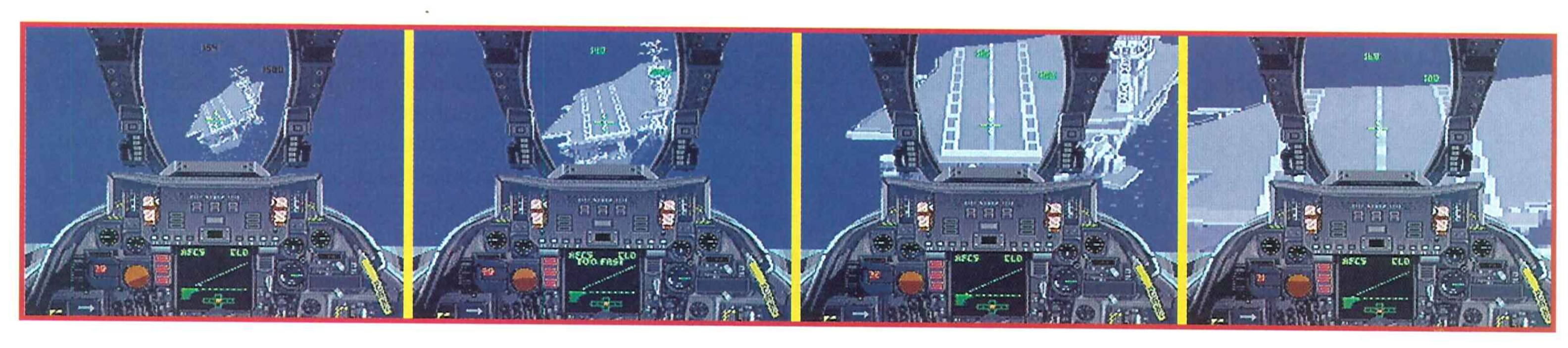


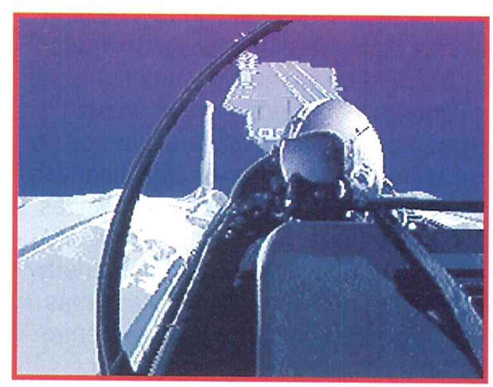
El completo cuadro de mandos de nuestro F-14 nos transmitirá toda la información que precisemos en cada momento. En la pantalla podéis ver el aviso de ataque de misil con un esquema que indica la situación del proyectil.

Absolute ha sabido combinar las excelencias del simulador de vuelo con las del arcade, para goce y disfrute de los seguidores de ambos géneros.



«Turn and Burn», al contrario de la mayoría de los simuladores, sólo cuenta con una vista exterior, aunque muy práctica. Con ella podréis visionar la parte trasera del avión y todos los blancos que se aproximen desde atrás.









PREVIEW



Toma jarabe de palo

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: CORE
- FECHA DE LANZAMIENTO: MAYO

Si alguna vez habéis jugado con un palo, seguro que no le habréis sacado tanto partido como nuestro protagonista, Elvis, le saca a Stix, el palo alienígena. Juntos forman un equipo de órdago, que se enfrentará, gracias a la imaginación y al buen hacer de Core, a un laberinto intergaláctico con una sola idea: regresar a la Tierra. Esto es «Bubba´n Stix» en su versión Mega Drive.

Nadie podía pensar que un lugar tan divertido y familiar como el zoológico se podía convertir en una verdadera pesadilla. Pero por suerte para nosotros, las mentes pensantes de Core han tenido esa feliz idea, con ligeras variaciones.

Este original zoo está situado en el espacio, tiene un dueño alienígena llamado Waldo y contiene las especies más variopintas de la Galaxia con una sola excepción. Al tal Waldo sólo le resta conseguir un ser humano para completar su muestra. Y claro, no ha dudado en viajar hasta la Tierra para localizar un hombre fornido que reúna las condiciones necesarias para ser expuesto a la mirada de los curiosos.

El elegido es Elvis, un joven repartidor que, aunque no es precisamente un Adonis, tiene un pase. Bueno, pues el caso es que Elvis es raptado, pero la nave que lo transporta sufre una avería, a causa de la cual nuestro protagonista aterriza en un pintoresco planeta. Miles de kilómetros le separan de la Tierra y sólo un palo alienígena llamado Stix le ayudará a recorrerlos.

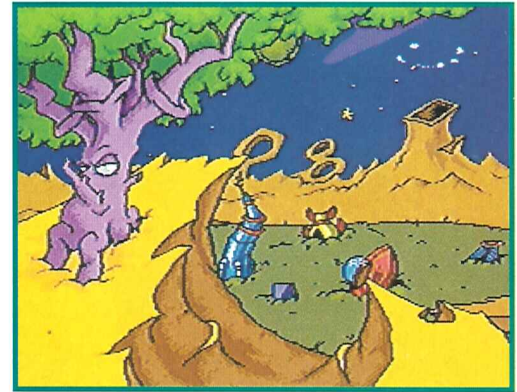
Y la verdad es que forman un gran equipo, ya que Stix es útil para mil y una cosas. Elvis puede lanzarlo contra sus adversarios, emplearlo para activar palancas y plataformas o para remover pociones, usarlo para respirar bajo el agua, o, simplemente, como punto de apoyo para salvar grandes alturas.

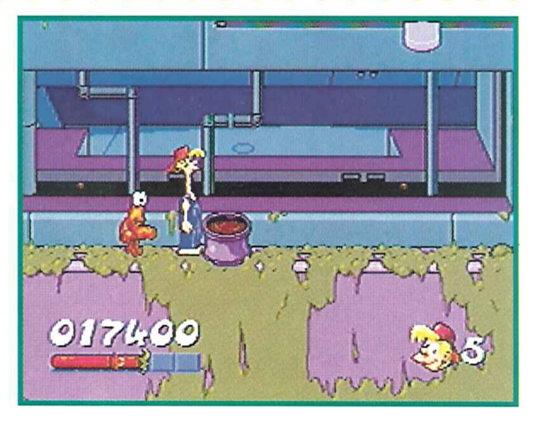
Juntos recorrerán 11 fases que desafían al ingenio, ya que se trata de un arcade en toda regla en el que tendréis que resolver puzzles, recorrer complicados laberintos, esquivar trampas, avanzar por ingeniosas plataformas y enfrentaros a infinidad de enemigos hasta veros las caras con Waldo y regresar a casa.

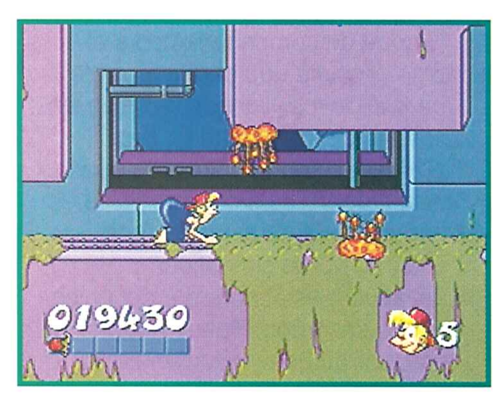
Y todo esto lo haréis atravesando excelentes escenarios con una calidad gráfica digna de una película animada, un scroll más que suave y una definición pasmosa. Y no os creáis que se han dejado de lado los aspectos sonoros del cartucho, porque las melodías alcanzan un nivel pocas veces escuchado en los 16 bits de Sega.

Como veis, se trata de una verdadera joya capaz de enganchar hasta al más reacio a este tipo de cartuchos. Dentro de muy poco lo podréis comprobar.



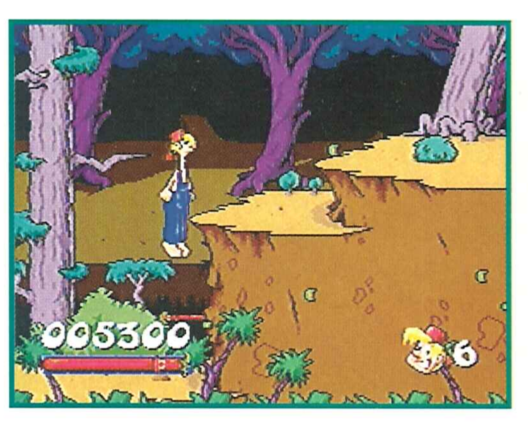






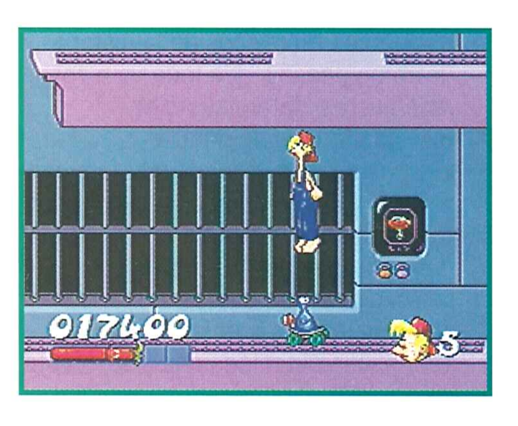


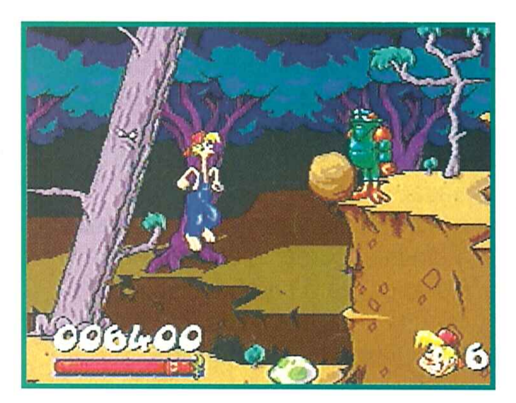


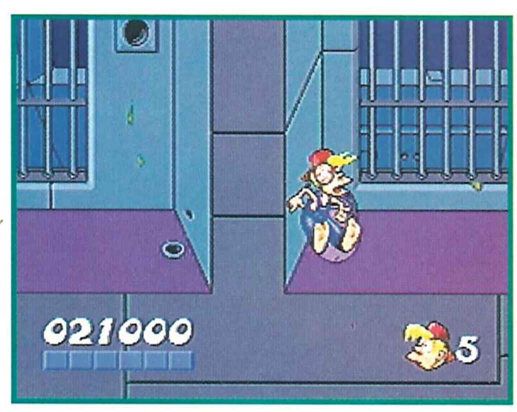




Pronto, podrás disfrutar en tu Mega Drive de un arcade en toda la extensión de la palabra. En él se pondrá a prueba tu habilidad plataformera y, por encima de todo, tu ingenio.











Uno para todos y todos para mí

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: NINTENDO**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: MAYO**

¿Recordáis a tres achaparrados vikingos que de la mano de Interplay aparecieron hace unos meses en Mega Drive con la intención de hacernos pasar largas horas de diversión? Pues bien, los usuarios de Super Nintendo que creían que ya no iban a disfrutar con ellos, pueden ir cambiando de cara. «The Lost Vikings» está a punto de volver loco al Cerebro... de la Bestia.

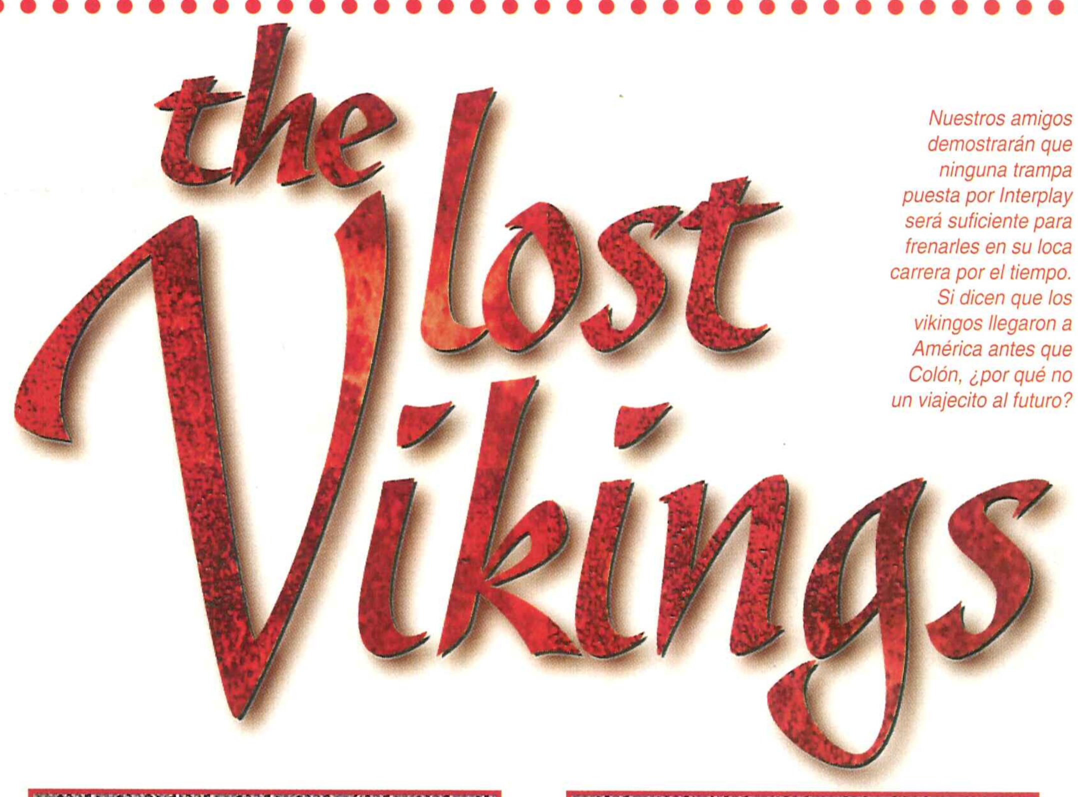
The Lost Vikings se convertirá sin duda en el cartucho ideal para los amantes de los juegos de estrategia. En él se desarrolla la aventura de tres vikingos abandonados a su suerte en distintas eras históricas, con el difícil reto de volver a su aldea haciendo uso de la inteligencia y del compañerismo.

Porque de compañerismo va el juego. Resulta que será imposible que uno de los vikingos se salve sin la ayuda de los otros dos. Sus habilidades son tan dispares que la única manera de salir victoriosos es cooperar como buenos amigos.

Olaf, un gordo simpaticón y cachazudo, es el portador del único escudo del grupo. Puede detener cualquier ataque y ayudará a sus compañeros a alcanzar las plataformas más altas. Erik, bajito, atlético y cabezota, es el más veloz de los tres y el único que puede saltar. Su cabeza es el medio ideal para tumbar cualquier muro. Y nos falta el fortachón Baleog, diestro espadachín y arquero que culminará las maniobras de sus amigos abatiendo a cualquier ser, animal o monstruo que se interponga en su camino. Cuando controléis estas artimañas y pericias, bastará con combinar estelares actuaciones y los tres atípicos héroes viajarán por los fascinantes recovecos de la historia.

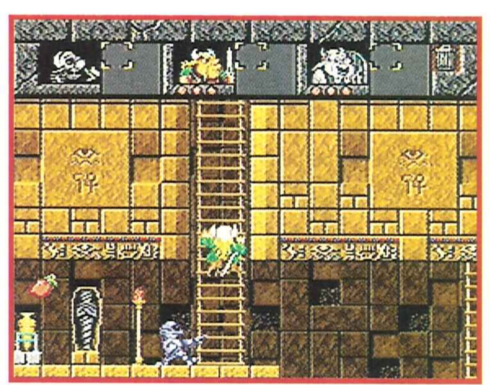
Pero no penséis que todo va a ser darle al coco. Interplay no ha descuidado un solo detalle audiovisual. Los vikingos se merecían lo mejor y, en combinación con Silicon & Synapse, se lo han dado. Os veréis deslumbrados por los artificiosos decorados de la nave espacial, las jurásicas junglas prehistóricas y las laberínticas pirámides egipcias. Habrá sitio incluso para hacer una visita al futuro antes de regresar a los bucólicos parajes de los guerreros. Y en el aspecto sonoro, os aguardan melodías de lo más marchosas y discotequeras, acompañadas por el sonido ambiente característico de cada período.

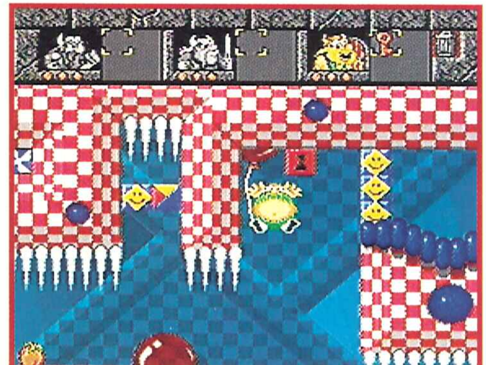
Inteligencia, estrategia y habilidad. Cualquier parecido con un arcade típico es mera coincidencia. ¿Será porque a los chicos de Interplay les va la movida de lo original?

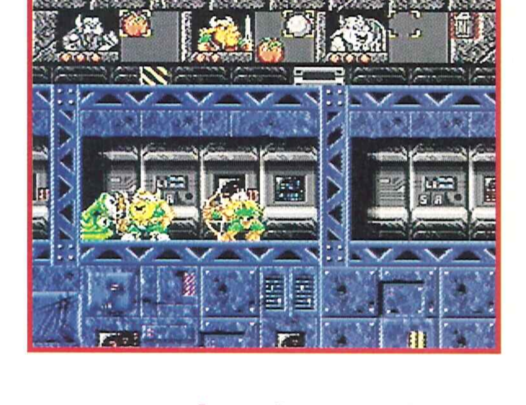


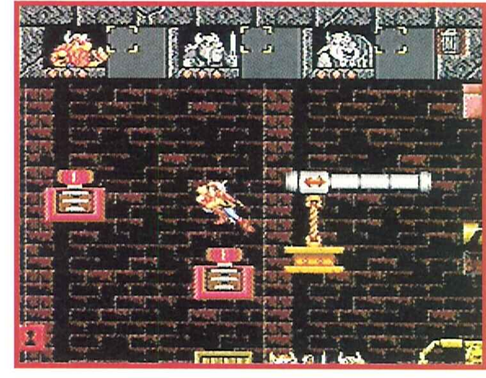
Nuestros amigos demostrarán que ninguna trampa puesta por Interplay será suficiente para frenarles en su loca carrera por el tiempo. Si dicen que los vikingos llegaron a América antes que Colón, ¿por qué no un viajecito al futuro?









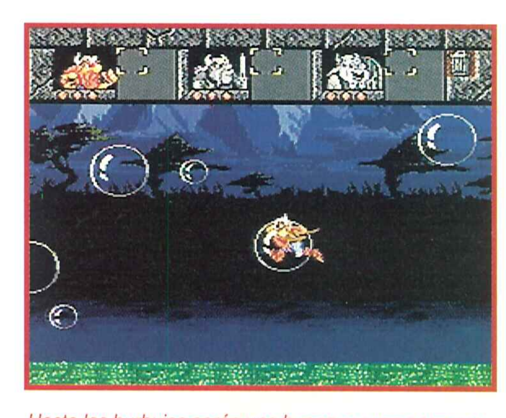




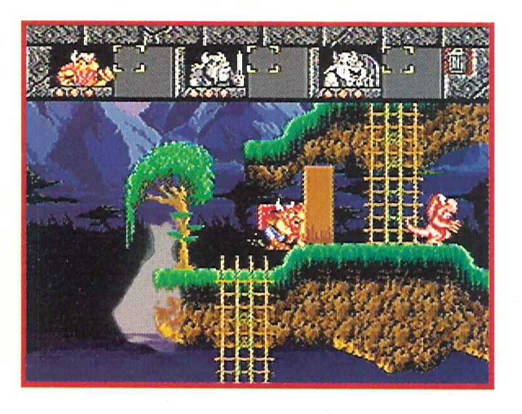


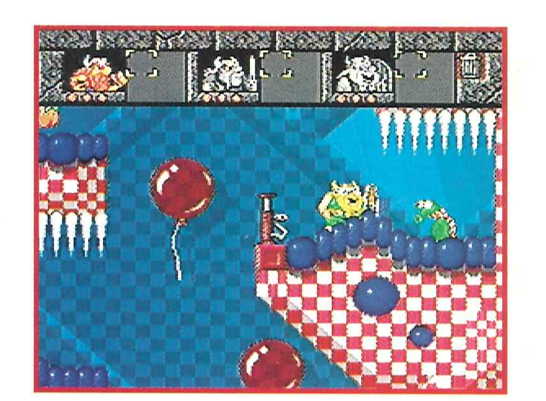
Los muros no serán un problema para Erik. Su formidable cabezota es capaz de tumbar cualquier obstáculo que se interponga entre él y la salida.

Interplay ha realizado un juego en el que gracias a tu inteligencia y capacidad de estrategia podrás viajar en el tiempo junto a tres guerreros vikingos.



Hasta las burbujas serán una buena excusa para que Erik practique el salto. Sus amigos esperarán al otro lado hasta que el rápido vikingo traiga consigo la llave.













GUERREROS DEL ASFALTO

Final Fight 2

Después de su aplaudido paso por recreativas, «Final Fight» se consolidó como uno de los beat'-em-up más completos y adictivos jamás creado. Su conversión para Super Nintendo no pudo resultar más exitosa. Conservaba casi todas las características del arcade original y era el primer juego de lucha callejera que se presentaba para el Cerebro de la Bestia. Sólo lucía un punto negro: no se podía jugar a dobles. Había que elegir entre Haggar y Cody, y desembarazarse uno solito de todos los miembros del salvaje clan Mad Gear. Un difícil reto que no desanimó, más bien entusiasmó, a los amantes de no dejar en paz los puños.

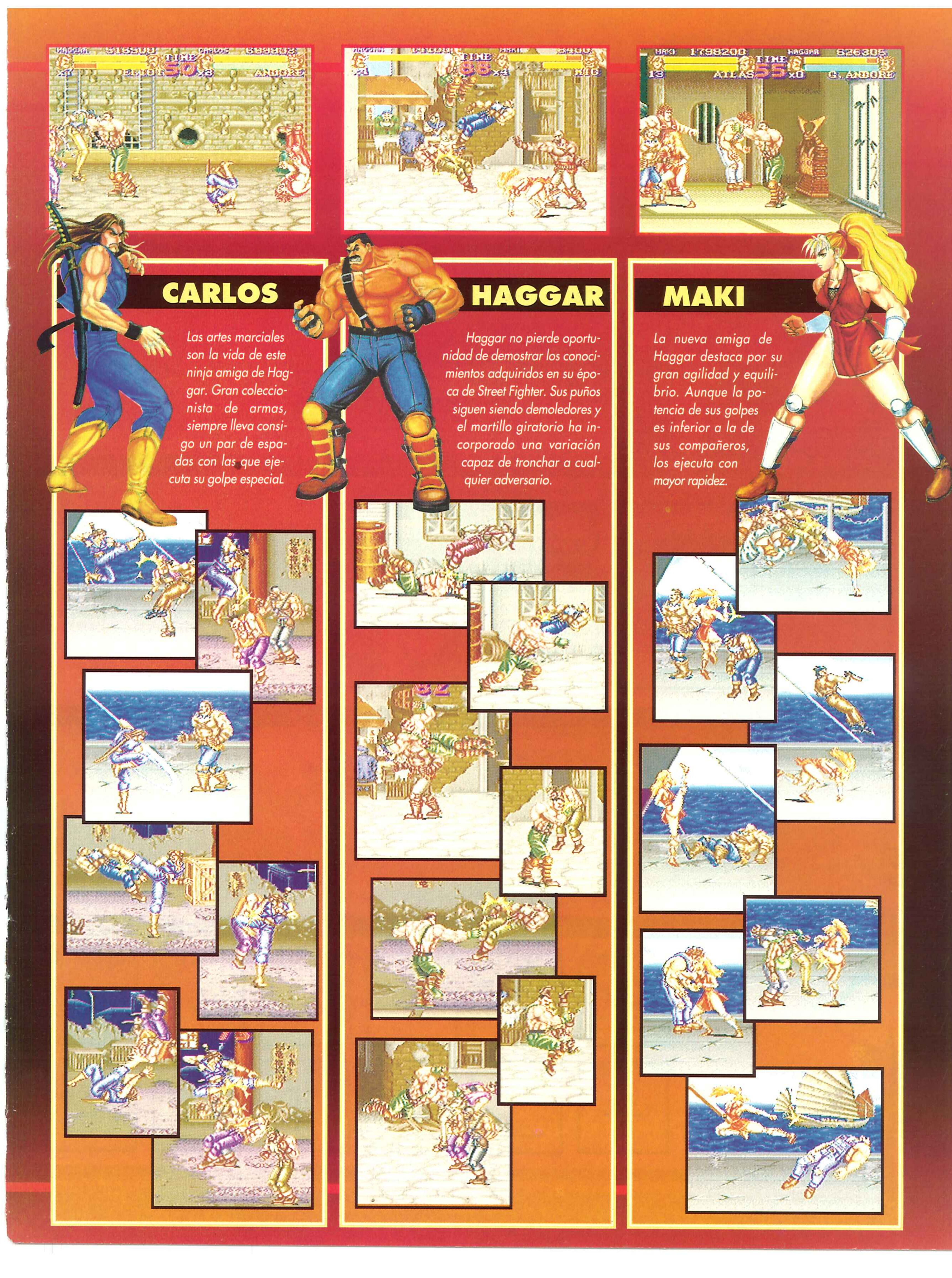
Un juego tan vitoreado necesitaba una pronta segunda parte. Los seguidores de Haggar la reclamaban, y de hecho en Japón no tardó demasiado en aparecer «Final Fight 2» con nuevos y sabrosos cambios. Cambios que ahora tendréis la suerte de experimentar, bastante tiempo después, en vuestra propia consola.

La novedad más importante es que podréis disfrutar del juego acompañados, ya que al fin se ha incorporado la opción de dos jugadores simultáneos. Además, Cody ha dejado paso a dos nuevos personajes, Maki y Carlos, que acompañan al incombustible Haggar en su recorrido por las ciudades más "agitadas" de Europa. Estos tres expertos luchadores tienen como misión limpiar seis enormes fases, que están bajo control del clan Mad Gear. ¿La razón? Liberar a la hermana de Maki, que se encuentra retenida por ellos en algún punto del planeta.

La colección de golpes a vuestra disposición va desde el puñetazo al hígado hasta el codazo en la mandíbula, aparte de los golpes especiales de cada héroe. Y para ser fieles a la costumbre, se han sembrado los escenarios de ayuditas (que pueden servir tanto para recuperar energía como para hacerse con armas estilo porras o cuchillos) y se han incluido dos espectaculares fases de bonus.

Ya no os contaremos más. Así que elegid vuestro luchador, coged el botiquín y preparaos para darle caña al pad. Seguro que lo disfrutáis.

NINTENDO
SUPER NINTENDO



CARLOS

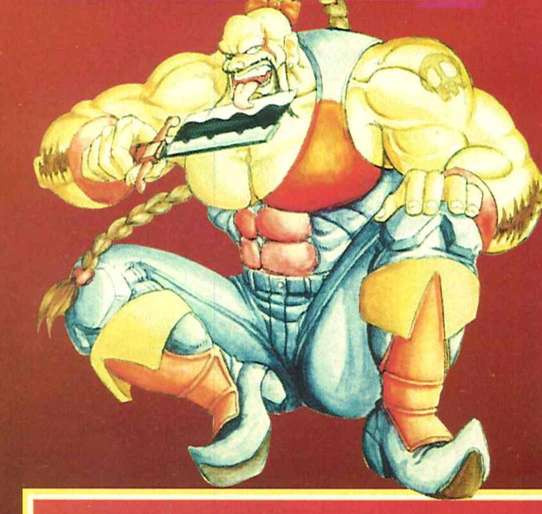
Las artes marciales son la vida de este ninja amiga de Haggar. Gran coleccionista de armas, siempre lleva consigo un par de espadas con las que ejecuta su golpe especial.

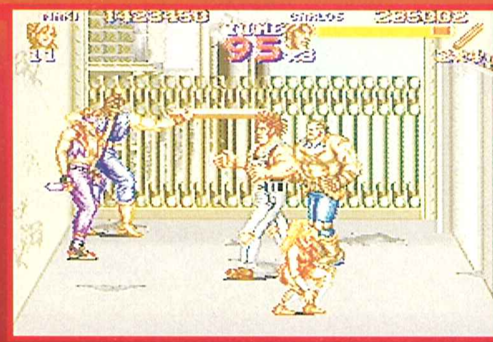
HAGGAR

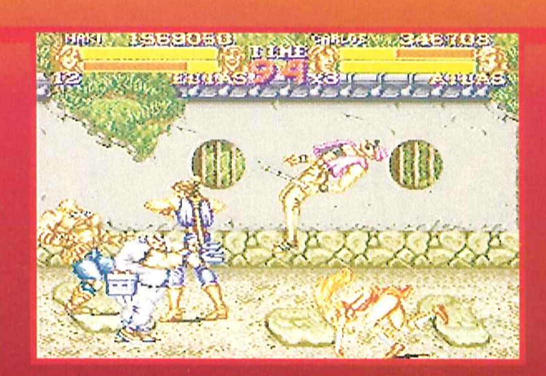
Haggar no pierde oportunidad de demostrar los conocimientos adquiridos en su época de Street Fighter. Sus puños siguen siendo demoledores y el martillo giratorio ha incorporado una variación capaz de tronchar a cualquier adversario.

MAKI

La nueva amiga de Haggar destaca por su gran agilidad y equilibrio. Aunque la potencia de sus golpes es inferior a la de sus compañeros, los ejecuta con mayor rapidez.

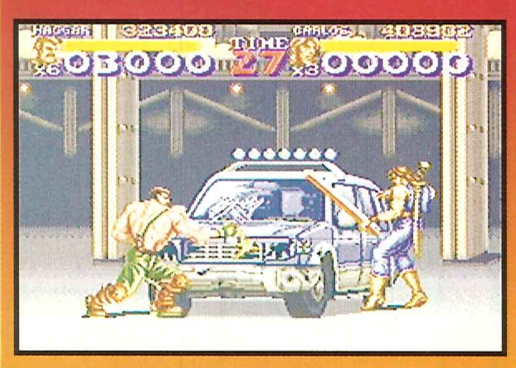








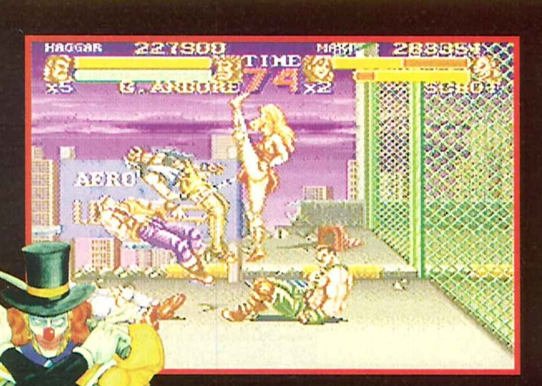






Que no falten los bonus

Tras el segundo y cuarto nivel, os encontraréis con dos destructivas fases de bonus. La primera es igual a la de «Final Fight»: hay que destrozar el coche antes de que el crono llegue a cero. La segunda es más complicada: consiste en tirar todos los barriles en un tiempo record, esperando a que estén apagados. Una vida extra estará en juego.







Valiosos items

Cada vez que desarméis una caja o un bidón, aparecerá algún objeto que os facilitará la tarea. La comida rellenará la energía, las armas os ayudarán a sacudir más fuerte y el resto sumará puntos.





















Ellos son los amos de la calle

Los peores capos del clan Mad Gear esperan a nuestro héroes al final de cada fase. Su impresionante apariencia se corresponde totalmente con la realidad. Deshacerse de ellos es un tarea más que difícil, no sólo por la "eterna" barra de energía que poseen estos gigantes, sino además porque se hacen rodear de algunos de sus secuaces. La idea es sencilla: eliminar primero a los macarras de turno para centrarse después en el jefe. Valor y al toro.













Una de las compañías fuertes en cuanto a juegos de lucha se refiere, Capcom, nos ofrece una versión corregida y aumentada del «Final Fight» para Super Nintendo.

Fiel a su nombre

Capcom pretendía que la segunda parte de su éxito callejero resultara tan vibrante y adictiva como la primera. Y lo ha conseguido, «Final Fight» sigue siendo el mismo de siempre.

Para ello, han bastado un par de cambios: dos luchadores nuevos y la opción de dos jugadores simultáneos. Lo demás sigue siendo igual, es decir una enorme jugabilidad, un sonido superior, gran variedad de golpes y mucha, mucha acción. Sus ajustados niveles de dificultad complacerán a los más y a los menos curtidos en estas lides, y su trepidante ritmo no os permitirá respirar. En fin, si os gustan los juegos de lucha, quedaréis atrapados sin remedio por este cartucho adictivo hasta decir basta.

Teniente Ripley





SUPER NINTENDO



BEAT' EM UP
CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 6
Megas: 10

Gráficos — 89
Los escenarios lucen todo tipo de detalles y la animación es buena, pero esos dichosos parpadeos...

Música — 90
Son melodías con el ritmo justo, que se acoplan perfectamente al desarrollo de la acción.

Sonido FX — 90
Contundentes, forman la colección de efectos sonoros más apropiada para este tipo de juegos.

Jugabilidad — 92
Divertido, rápido y de fácil manejo. Es el juego ideal para descargar adrenalina sin más complicaciones.

Adicción — 92
La opción de dos jugadores y los cuatro niveles de dificultad garantizan largos ratos de diversión.

Total — 90
Un clásico shoot'-em-up mejorado gracias a la incorporación de nuevos personajes y que mantiene una alta jugabilidad.

Lo Mejor
- Dos jugadores simultáneos.
- La rapidez del juego.
- Su tremenda jugabilidad.

Lo Peor
- Los parpadeos que se producen, sobre todo jugando a dobles contra un enemigo final.



Aladdin

TE CONCEDO TRES DESEOS

Un simpático ladronzuelo, un malvado visir, una bella princesa y una lámpara maravillosa. Una ciudad a orillas del río Jordán y una cueva misteriosa. Una tradicional leyenda y el último éxito cinematográfico de la factoría Disney. Se trata de «Aladdin», que ahora se ha convertido en cartucho para Master System. Un juego cuyo desarrollo es totalmente fiel al argumento de la película.

Todo comienza cuando Jaffar, visir de Agrabah, llega a la Cueva Maravillosa. Quiere conseguir a toda costa una vieja lámpara, y para lograrlo ha convencido a un ladrón. Pero el espíritu de la cueva les advierte que sólo podrá traspasar su umbral una persona "tan pura como el diamante". Así que Jaffar se queda, por el momento, compuesto y sin lámpara.

La persona que Jaffar necesita para llevar a cabo sus truculentos planes no es otra que un honrado ladronzuelo llamado Aladdin. Es un joven despreocupado, acostumbrado a burlarse de la Guardia Imperial y a salirse siempre con la suya. Durante una de sus correrías por las calles de Agrabah, conoce a una bella jovencita a la que salva la vida y de la que se enamora. Pero la joven resulta ser la princesa Jasmine, por lo que Aladdin termina con sus huesos en una sombría mazmorra de palacio.

Allí conoce a un esperpéntico anciano que le ofrece la libertad a cambio de una menudencia: conseguir una lámpara que se halla oculta en una cueva repleta de tesoros. Esperanzado ante tal proposición, Aladdin acepta.

Pero si ya las ha pasado moradas, lo que le espera a partir de ahora no es mejor. En el mismo momento que coge la ►

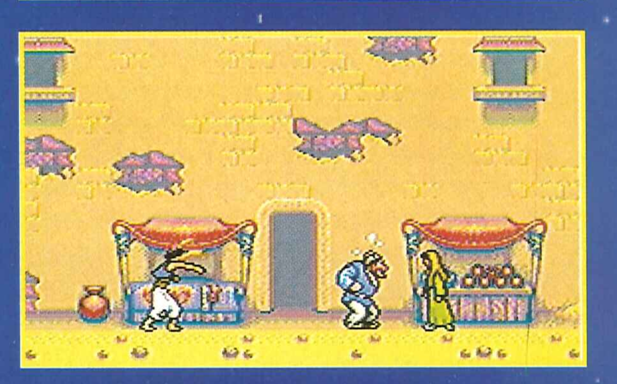




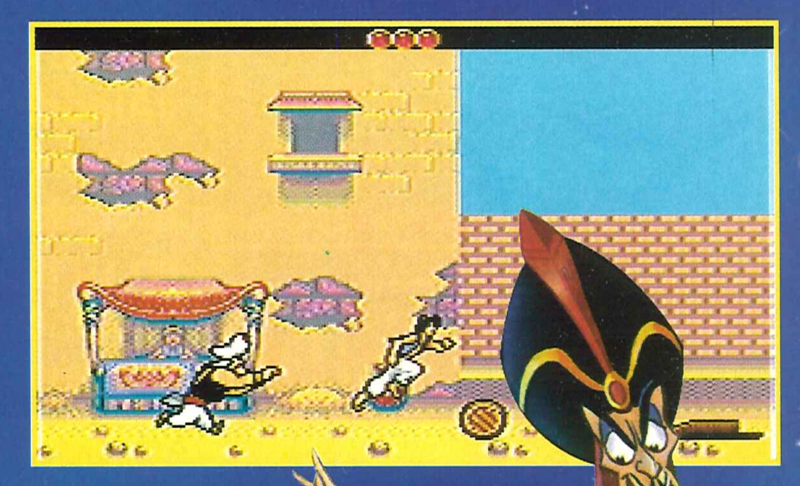


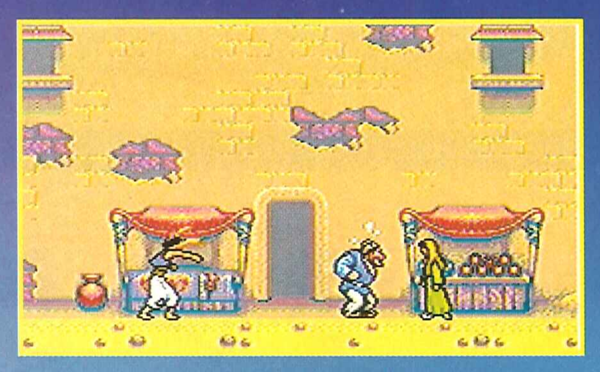
Seguro que al ver la película te dieron ganas de darle una buena lección al malvado Jaffar y de abrazar a la joven Jasmine. Pues bien, ahora, y con ayuda de la Master, tienes la oportunidad.













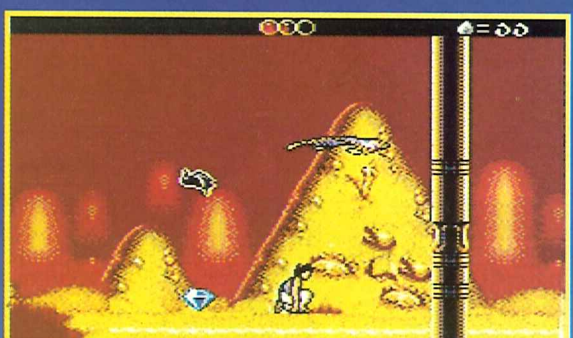


lámpara, su inseparable monito Abú rompe la promesa hecha al espíritu de la cueva de que no iban a tocar ninguno de los tesoros, y agarra una gigantesca piedra preciosa. Entonces, las paredes de la cueva se desmoronan y nuestros amigos tienen que escapar a lomos de una alfombra voladora. Pero en la misma salida, el anciano, que no es otro que Jaffar disfrazado, se niega a ayudarles si no le dan antes la lámpara. De esta forma, Aladdin y compañía acaban encerrados en las ruinas de la caverna.

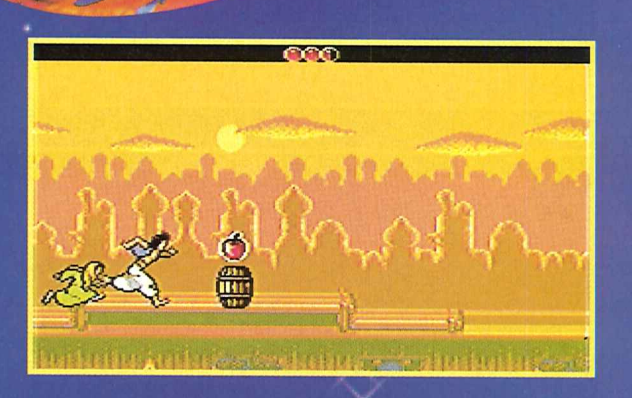
Pero su destino cambia radicalmente cuando Aladdin frota la lámpara casi sin darse cuenta. Un bonachón genio azulado aparece de la misma y le concede tres deseos. Gracias a ellos, Aladdin regresa a Agrabah convertido en un apuesto príncipe. Su propósito es lograr el amor de Jasmine, aunque para ello tenga que enfrentarse a toda la guardia de Jaffar, que sigue empeñado en conseguir la lámpara. Y lo malo es que lo logrará, de tal manera que el genio estará al servicio de Jaffar, quien lo utilizará para conseguir el poder con el que siempre había soñado...

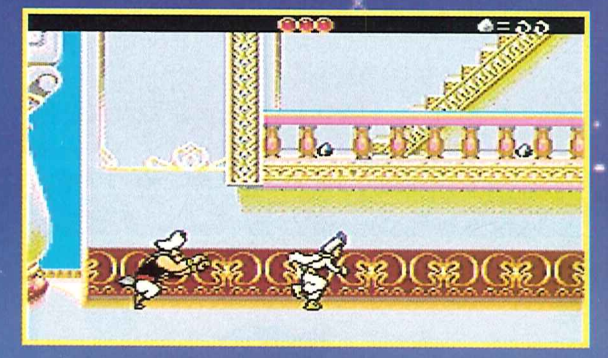
Como veis, el desarrollo es clavado al de la "peli" de Disney. La única diferencia es que no os podemos asegurar el final feliz. De vosotros depende que todo termine bien, para lo cual os tendréis que adentrar en un juego repleto de plataformas. Y no penséis que todo va a ser dar saltitos y ya está. De eso nada, tendréis que encontrar las llaves que abren las estancias del castillo, recoger manzanas para defenderos de los enemigos y demostrar vuestras dotes de vuelo a bordo de la alfombra mágica. Suerte, y a volar.





Para los más pequeños de la casa, «Aladdin» se convertirá probablemente en su juego preferido. Para los demás, será una auténtica delicia en lo que al aspecto gráfico se refiere.



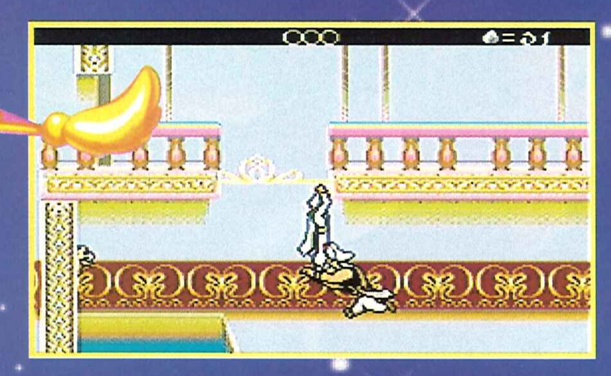


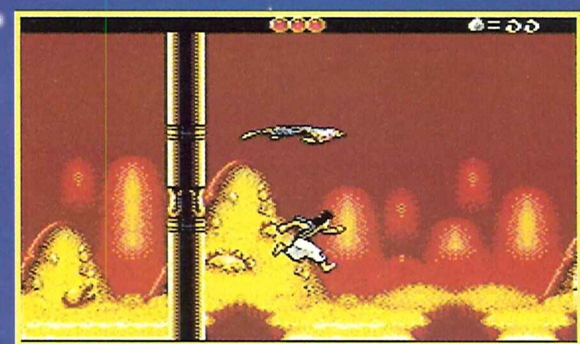


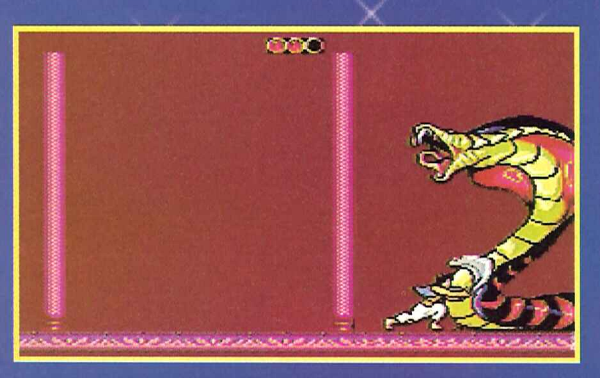


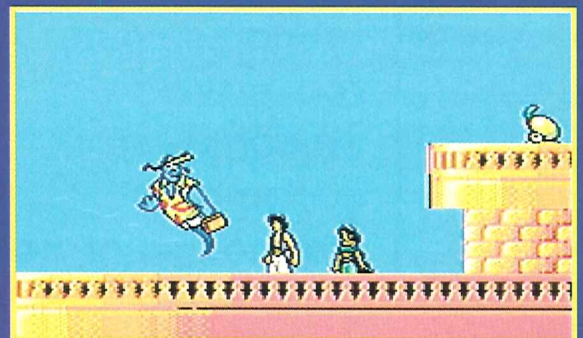












Tus deseos hechos realidad



Pocas veces habíamos visto un juego tan exquisitamente realizado en todos sus aspectos gráficos y sonoros como este «Aladdin» para Master. Resulta una verdadera delicia observar cómo el protagonista se desplaza con suavísimos movimientos, -a pesar de que el scroll da algunos tirones-, haciendo gala de un impresionante repertorio de más de 20 animaciones.

Por lo demás, es un cartucho dedicado casi exclusivamente a los pequeños de la casa, ya que los "jugones" lo encontrarán excesivamente fácil.

Cruela de Vil

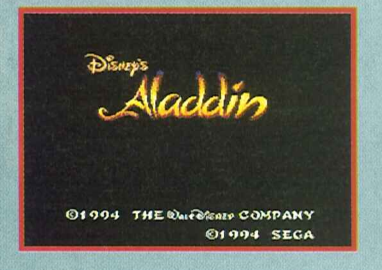









MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Disney-Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 92
Las animaciones de son realmente impresionantes. De lo más bonito nunca visto en una Master.

Música — 90
Casi sin enteraros, os sorprenderéis tarareando las conocidas canciones de la película.

Sonido FX — 74
Pocos efectos sonoros, aunque los que se escuchan están correctamente realizados.

Jugabilidad — 78
Entretenido como la peli, es muy fácil de manejar y os lo acabaréis sin daros cuenta.

Adicción — 82
Es como ver la película, con la diferencia de que podemos influir en su desarrollo.

Total — 85
Un cartucho tan bonito como la película y tan bien realizado como todas las producciones Disney, aunque demasiado fácil.

Lo Mejor
- Las animaciones de Aladdin, un derroche de genialidad.
- Revivir en la Master una excelente película de Disney.

Lo Peor
- Con los passwords, en una hora os habréis acabado el juego.
- No hubiera estado mal incluir un mayor número de enemigos.



SÁCALE BRILLO A LA LÁMPARA

Aladdin

La conocida película de la factoría Disney, basada en el cuento de "Las Mil y Una Noches", aparece ahora versionada para la portátil de Sega. Seguro que a estas alturas conoceréis la historia más que de sobra, pero, por si las moscas, vamos a refrescaros la memoria.

Aladdin es un harapiento ladronzuelo que vive en la ciudad de Agrabah, bajo el mandato de Jaffar, un temible visir que ha conseguido imponer su voluntad al Sultán. Un buen día ayuda a una bella joven a escapar de la Guardia Imperial, sin saber que se trata de la princesa Jasmine, hija del Sultán. Aladdin acaba dando con sus huesos en la cárcel, de la que escapa con la ayuda de un misterioso anciano, a condición de que consiga traerle la Lámpara Maravillosa.

El anciano en cuestión es Jaffar disfrazado, pero sus planes fracasan y Aladdin termina siendo el poseedor de la preciada lámpara y de su habitante, un gigantesco genio azul que le concede tres deseos. Haciendo uso del primero de ellos, el joven regresa a palacio convertido en un apuesto príncipe, dispuesto a enfrentarse al malvado visir y a conquistar el amor de la princesa.

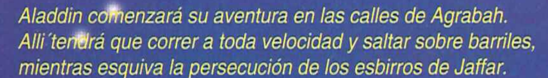
Por supuesto, esto se desarrolla a lo largo de un juego de plataformas donde recorreréis los escenarios que recrean la película, y en el que Aladdin tendrá que demostrar que sirve para algo más que robar manzanas en los puestos de Agrabah. Y colorín, colorado, aquí hemos acabado.



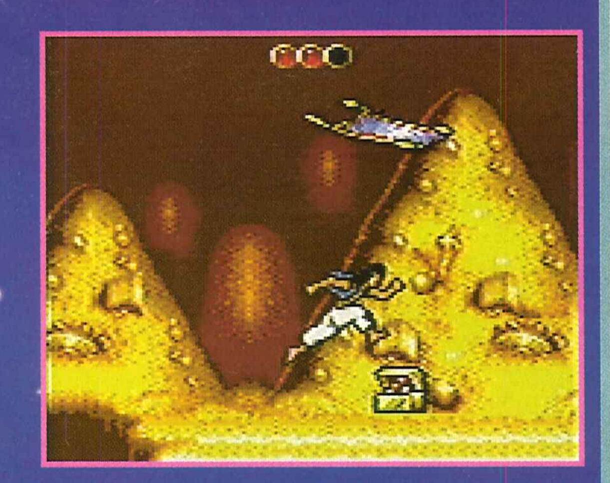








Aladdin comenzará su aventura en las calles de Agrabah. Allí tendrá que correr a toda velocidad y saltar sobre barriles, mientras esquiva la persecución de los esbirros de Jaffar.



Una vez en la Cueva Maravillosa, Aladdin y Abú tendrán que encontrar la Lámpara mientras recorren estancias repletas de tesoros. Aunque eso sí, deberán evitar la tentación de cogerlos.





Juego de niños

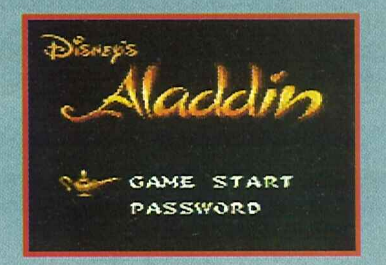
La versión para la portátil de Sega de «Aladdin» dejará sin aliento a los más pequeños de la casa, a los que parece ir dedicada debido a su facilidad (tanto de control como a la hora de lograr terminarlo por completo). Al igual que la versión para Master, el cartucho está impecablemente realizado en todos sus aspectos técnicos, con unas animaciones sorprendentes. Un sólo aspecto negativo: una vez más no nos hemos podido librar del consabido problema del tamaño de la pantalla de Game Gear en el momento de realizar algunos saltos.

En definitiva, que Disney siempre es Disney, aunque éste sea un cartucho más entretenido de ver que de jugar. Y gracias a que su argumento es totalmente fiel al de la película, servirá de paso para recordarla.

Cruela de Vil



GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Disney-Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 92
Escenarios cogidos de la exitosa película y unas animaciones que rozan la genialidad.

Música — 90
"Un genio tan genial", "Un mundo maravilloso" y otras canciones de la peli forman la banda sonora.

Sonido FX — 74
Prácticamente brillan por su ausencia. Lo más flojo del juego.

Jugabilidad — 75
No resulta difícil de manejar y es entretenido jugar. Lástima que haya que dar algunos saltos a ciegas.

Adicción — 80
Totalmente fiel a la película, con lo que esto supone, pero demasiado corto y facilón.

Total — 84
Una producción muy bien realizada, como todo lo de Disney, que gustará sobre todo a los más pequeños y sabrá a poco al resto.

Lo Mejor
- La historia en general.
- El protagonista, al que se ha dotado de movimientos gráciles y suaves.

Lo Peor
- Se echa de menos un mayor número de fases y de enemigos.
- Se podía haber aumentado el nivel de dificultad.

Concurso



Aladino y su Lámpara Maravillosa te conceden un deseo:

¡Ser el primero en tener un Multi-Mega!

Aladino es genial. Y muy generoso, además. Porque de su lámpara maravillosa van a salir nada más y nada menos que los 5 primeros Packs Multi-Mega de España, que irán a parar a las manos de los lectores que nos demuestren todo lo que saben acerca de este increíble juego. ¡Animo, participa y no dejes pasar esta genial oportunidad de tener un Multi-Mega antes que nadie!





¡Regalamos 5 Packs Multi-Mega!

El Pack Multi-Mega de Sega consiste en:
- **Un Multi-Mega**
- **Sonic2 (Mega Drive)**
- **Ecco The Dolphin (Mega CD)**
- **Road Avenger (Mega CD)**
- **Demo Jugable de CORE (Mega CD)**

1 ¿A qué obstáculos han de enfrentarse Aladdin y la princesa en su huida por los tejados de Agrabah?

A) Barriles
B) Escorpiones y arañas
C) Nubes de mosquitos trompeteros

2 ¿ Qué pasa si Aladdin toca los tesoros de la Cueva de las Maravillas?

A) Que se hace millonario, se compra una moto de agua y pasa de la princesa.
B) Se convierte en estatua durante un periodo del tiempo.
C) Pierde una vida.

3 ¿ En qué se convierte el malvado Jaffar cuando consigue la Lámpara?

A) En un dragón rojo de siete cabezas.
B) En una serpiente que escupe fuego.
C) En un forofo del Atlético de Madrid

4 ¿Cuál es el medio de transporte preferido de Aladdin?

A) El Metro, como el de todo el mundo.
B) El Elefante
C) La Alfombra voladora

5) ¿Quién es en realidad el anciano que se ofrece a ayudar a Aladdin a huir de las mazmorras?

A) El genio
B) La princesa
C) Jaffar

BASES CONCURSO ALADDIN

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores que envien el cupón (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A. Revista HOBBY CONSOLAS
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas, Madrid
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO ALADDIN

2. -.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Marzo de 1.994 al 25 de Abril de 1994.

3. -.El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Mayo de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Junio de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán CINCO CARTAS que serán premiadas, -cada una-, con un Pack Multi-Mega de Sega. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- El derecho al cobro de los premios caduca a los 3 meses de la publicación de la lista de ganadores, es decir, el 25 de agosto de 1994.

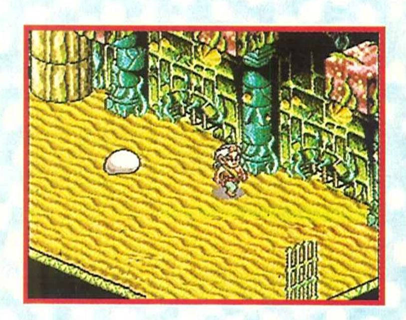
6. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: SEGA y HOBBY PRESS S.A.

Espero que mi deseo se haga realidad y gane un Multi-Mega. Mis datos son:

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... Código Postal ....
Teléfono ....

1........ 2........ 3........ 4........ 5........







EN LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA

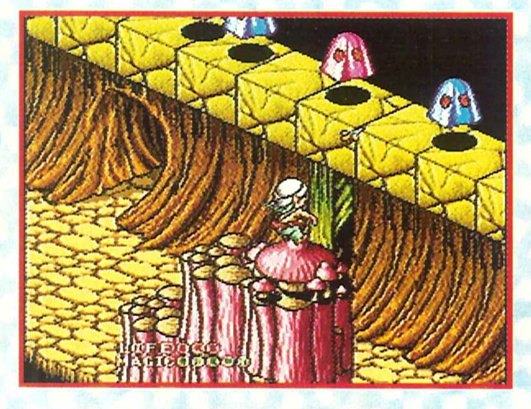
La Nintendo 8 bits recibió hace más de un año una extraordinaria aventura en perspectiva isométrica, que alucinó a todos por su mágico ambiente y su altísima calidad técnica. «Solstice» era el nombre del cartucho y Software Creations su grupo de programación. El juego, lleno de alternativas y complicadas situaciones que evolucionaban entre la inteligencia y la habilidad, será siempre recordado en el mundo de las consolas porque suponía un difícil reto y por estar bastante lejos de lo que se podría considerar un clásico arcade.

El héroe, un curioso y achaparrado mago, no podía disparar a sus monstruosos enemigos, y se conformaba con el uso de una extensa colección de pócimas de poder limitado y con su gran mente analítica. Así, lejos de limitarse a la "tranquila" tarea de matar bichejos, tenía que retorcerse en la resolución de complicados puzzles y trampas.

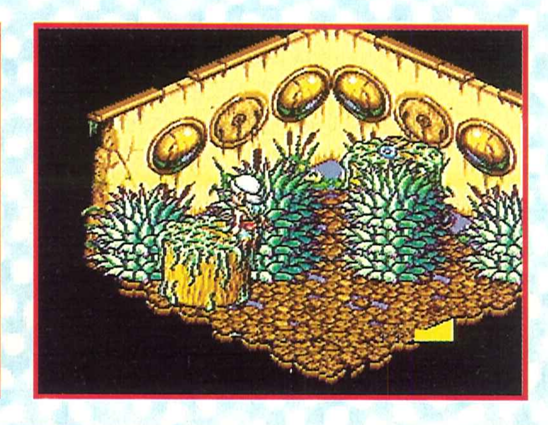
Estas características convertían a «Solstice» en un juego atípico, apasionante y muy divertido, aunque un tanto selectivo a la hora de encontrar seguidores. Pues bien, ahora, cuando parecía que los incondicionales del mago podían despedirse de una segunda parte, llega «Equinox», tan fantástico y mágico como su predecesor, pero mucho más asequible a la hora de ponerse a los mandos de la fantasía.

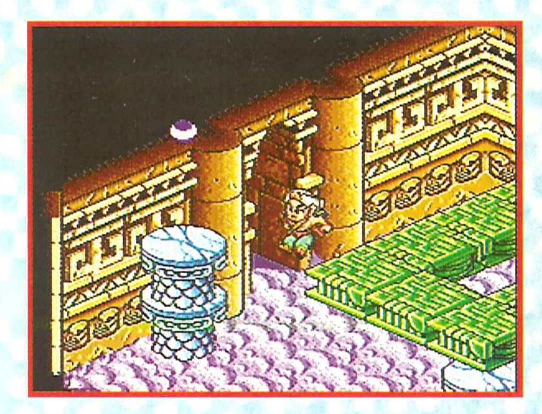
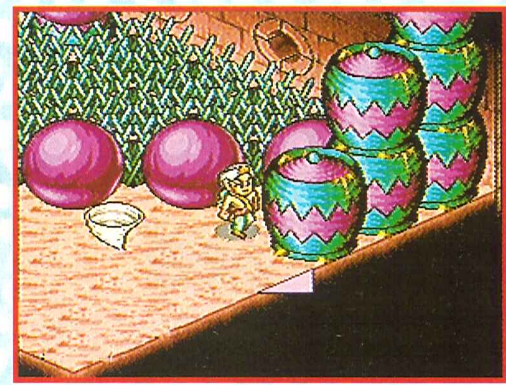
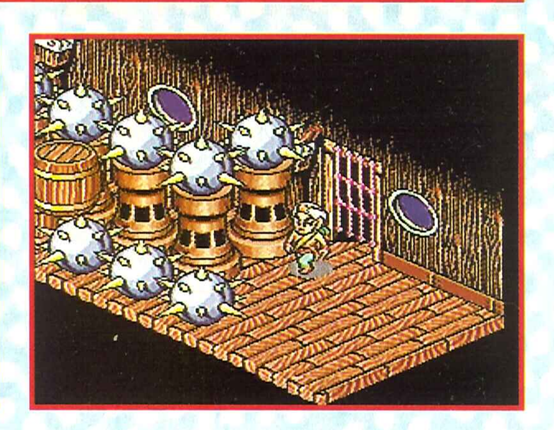
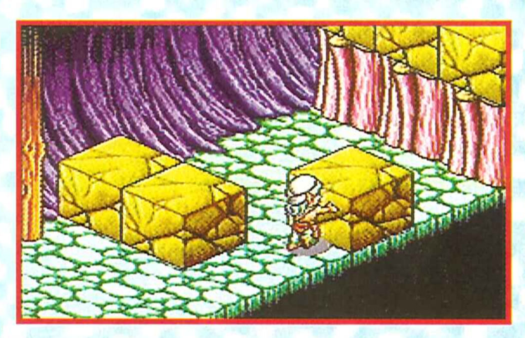
En esta ocasión no hay que controlar al venerable Shadax, sino a su hijo Glendaal. El joven aprendiz de mago se enfrenta al complicado reto de encontrar y rescatar a su padre de las desoladas mazmorras de Galendonia. Menos hábil que su progenitor en los caminos de lo esotérico, Glendaal, sin renunciar a hacer uso de los hechizos, porta armas con las que plantar cara a sus enemigos.

Por otra parte, y pese a mantenerse el tipo de perspectiva, el movimiento se realiza desde la situación del jugador y no desde ►

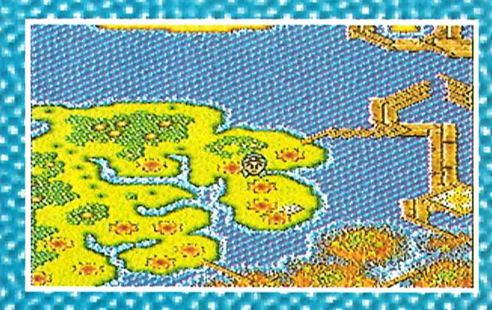




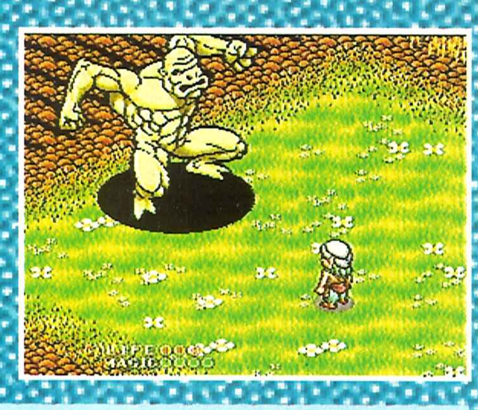
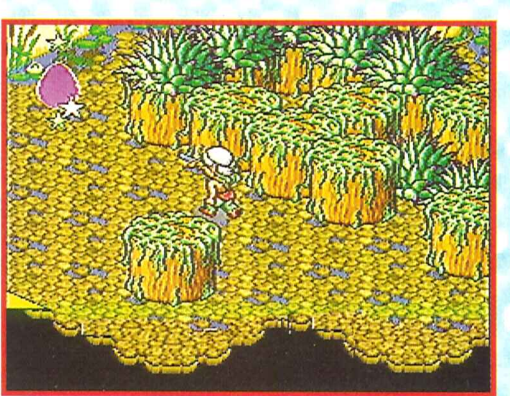








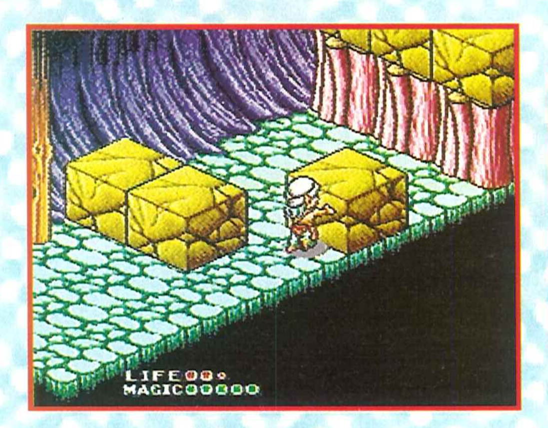
El mundo exterior

El eje central de la aventura transcurre en las sombrías mazmorras de Galendonia, pero para desplazarte de calabozo en calabozo tendrás que visitar la soleada superficie de esta agreste tierra. Para orientarte en el exterior, basta con que presiones Start y accederás al mapa de la zona, que además podrás hacer rotar con los botones "R" y "L". Sin embargo, en él no aparecen marcadas las entradas con precisión, así que tendrás que aprender a localizarte.

No todo el mapeado está libre de obstáculos. Los puentes y caminos que comunican una zona con otra están guardados por los espíritus de las infernales criaturas que se esconden en los subterráneos. Cada guardián que destruyas ampliará tus posibilidades de movimientos. Pero, cuidado. Los monstruos de la oscuridad también acechan a la luz del sol. Evita cualquier criatura que se mueva por tu zona, o te verás empujado a un desigual enfrentamiento del que será difícil que salgas con vida. Como ves, hasta viajar es un reto en esta aventura.



La única forma de destruir a los guerreros es afinar y dispararles por la espada.





Lograr llaves será cada vez más difícil. Prueba cualquier cosa que se te ocurra.

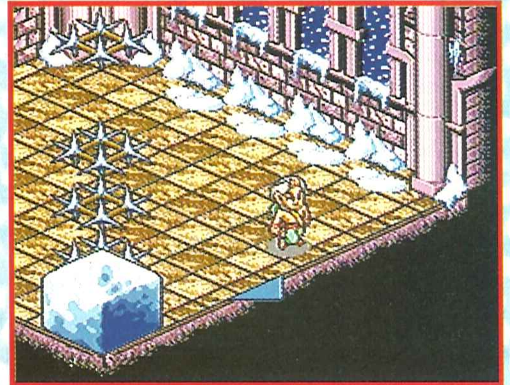
Un digno sucesor

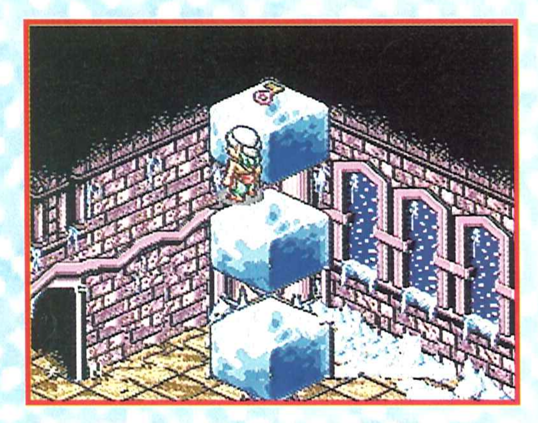
Software Creations no ha querido dejar pasar la oportunidad de repetir el éxito que ya logró con «Solstice». En aquella ocasión, estrujó las posibilidades de la Nintendo 8 bits hasta su última gota, para invitarnos a disfrutar de una aventura genial. Y ahora ha intentado algo parecido para Super Nintendo.

Con esta idea, ha presentado una segunda parte magistral, perfectamente ambientada y llena de obstáculos casi insalvables. «Equinox», con todo lo que arrastra de su antecesor, es un juego adictivo, manejable y difícil, que convierte la destreza en arte y que será capaz de obsesionar a quienes disfruten de los cartuchos con soberbio sonido e intrincado desarrollo. En una palabra: irresistible.

Teniente Ripley





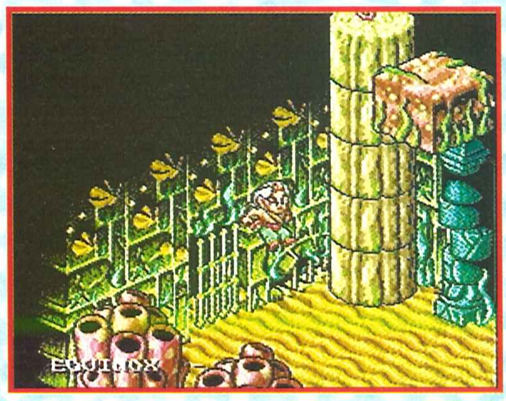


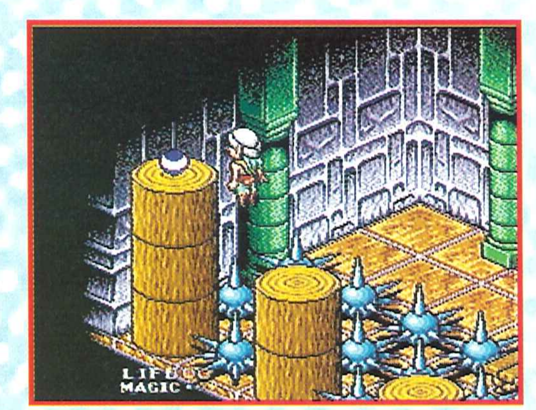
la del personaje. Este novedoso factor unido al anteriormente citado, hace que esta versión contenga mayores niveles de jugabilidad que la primera parte.

Eso sí, la tarea sigue siendo igual de complicada. Glendaal ha de demostrar su pericia en todos los terrenos. Ya sea eliminando monstruos o resolviendo puzzles, unas veces en el interior de las mazmorras y otras en el amplio mapeado exterior, nuestro héroe tiene una ardua tarea por delante. Mirad si no: para lograr encontrar a su padre, debe reunir las cinco cuerdas del arpa mágica que se encuentran en poder de los servidores de la oscuridad. Ahora bien, para enfrentarse a ellos, primero ha de encontrar los doce Torics que se esconden en cada una de las ocho mazmorras de que se compone el juego. Y todo ello supone hacer frente a laberintos, puertas secretas, puzzles y enigmas de difícil solución.

Como ves, «Equinox» te plantea un reto difícilmente rechazable. No sólo pondrá a prueba tu habilidad con el pad, sino también tu inteligencia y tu habilidad para desenvolverte en un amplísimo mapeado. ¿Te atreves a intentarlo? Si lo haces, Glendaal agradecerá tu ayuda, no lo dudes.









AVENTURA
SONY
Software Creations
Nº jugadores: 1
Vidas: Variable
Nº de fases: 450 Habitac.
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 8

Gráficos — **88**
Su aparente simpleza gráfica oculta detalles de muchísima calidad, como el scroll y la perspectiva.

Música — **89**
La música, sobria y apropiada, se queda reducida a instantes muy puntuales del juego.

Sonido FX — **91**
La colección de efectos sonoros serviría para ambientar cualquier película de miedo.

Jugabilidad — **92**
Salvando su dificultad, te proporcionará largas horas de diversión. Sobre todo si te gusta pensar.

Adicción — **92**
Si te gustan los juegos que combinan la habilidad y la inteligencia, encontrarás a «Equinox» irresistible.

Total — **91**
Una aventura en perspectiva isométrica, que mezcla la habilidad y la inteligencia de manera muy original. Te encantará.

Lo Mejor

- El desarrollo general del juego.
- La creciente dificultad que te va permitiendo aprender mientras juegas.
- Que salve partidas.

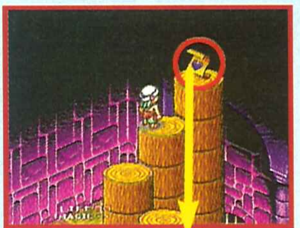
Lo Peor

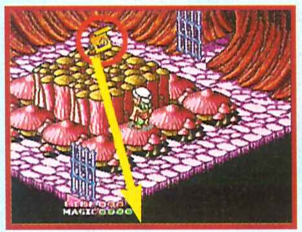
- Para los menos habilidosos, puede resultar un tanto difícil.

OBJETOS

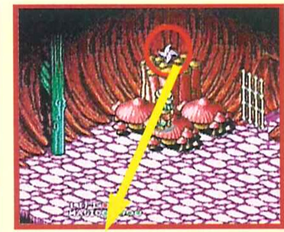
Los hechizos

Ir aprendiendo los caminos de la magia es uno de los aspectos más interesantes del juego. Cada mazmorra te ofrecerá la oportunidad de incrementar tus conocimientos arcanos mediante nuevos hechizos escondidos. Podréis recuperar vuestra energía, parar los artilugios móviles, ralentizar a los enemigos o hacer visibles los objetos escondidos. A aprender toca.


Hechizo de vida


Hechizo de tiempo

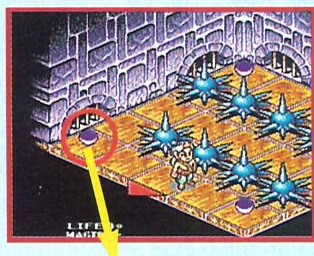

Espada


Shuriken

Las armas

Al comienzo de la aventura, nuestro joven héroe carece de armas. Encontrarlas es la mejor manera de empezar a jugar. En cada laberinto podréis encontrar un arma distinta, que irá incrementado vuestro poder de ataque.

Tokens


Tokens

Son imprescindibles, ya que sin ellos no podéis enfrentaros al enemigo final. Hay un total de doce en cada mazmorra.

Pócimas

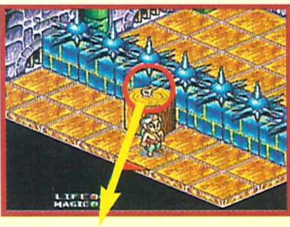
Aumentarán vuestra potencia mágica y la duración de los hechizos, dependiendo del color de la poción.


Las pócimas

Las llaves

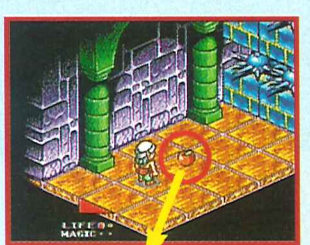
Las puertas de colores requieren llaves especiales para ser abiertas. La localización de las llaves puede provocaros más de un quebradero de cabeza.
La mayoría están protegidas por enrevesados puzzles de difícil resolución, que os obligarán a exprimir al máximo vuestras neuronas. Pero por desgracia resultan imprescindibles, así que...

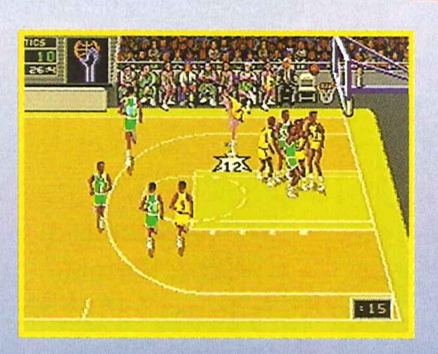

Parece inalcanzable, pero...

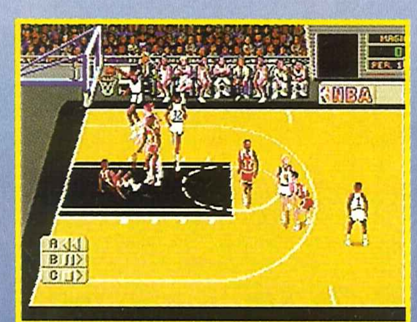

Más fácil imposible

Manzanas

Son indispensables para recuperar la barra de energía. No las comas sin necesidad: no vuelven a aparecer.


Manzanas





NBA SHOWDOWN

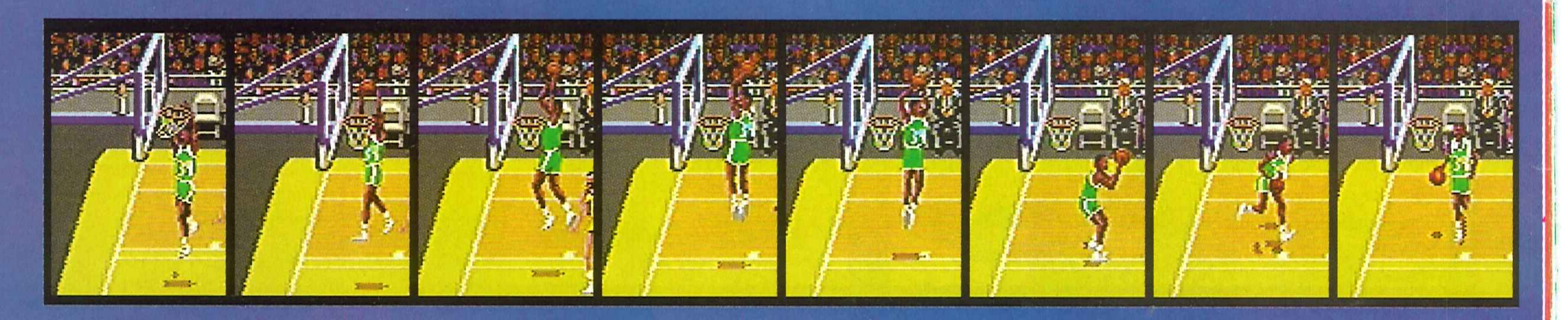
TRES LETRAS LLENAS DE MAGIA

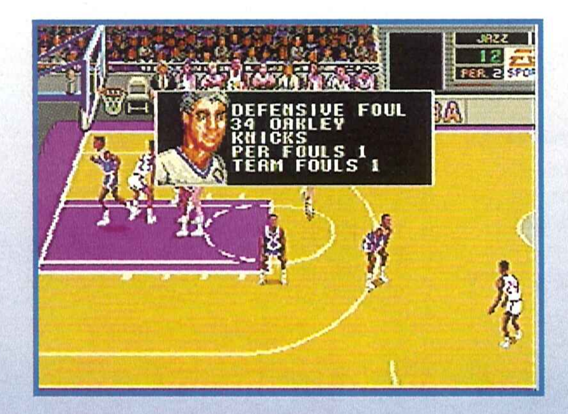
La fiesta del basket continúa en Mega Drive con la llegada de nuevos títulos. Como si de una cantera inagotable se tratara, no paran de lanzarse al mercado cartuchos con un aspecto en común: el baloncesto enfocado desde los puntos de vista más inverosímiles («NBA Jam», «Jammit» y «Barckley Shut up and Jump» son buenos ejemplos.). En esta ocasión, tenéis ante vosotros un simulador llamado «NBA Showdown» que refleja todos (sí, todos) y cada uno de los aspectos que hacen de esta liga la mejor del planeta Tierra.

A los 27 equipos oficiales con sus rutilantes estrellas se le ha añadido el aliciente de seis conjuntos compuestos por la mejor artillería baloncestística que puedas imaginar. Cuatro de estos equipos corresponden a la modalidad "Custom" -diseño-, con la que podrás hacer las selecciones de jugadores NBA que más te gusten, como si fueras el mismísimo Chuck Daily.

Con estos equipos podrás participar en cinco modalidades de juego: partido aislado (Exhibition), nueva temporada, continuación de la temporada, nuevos playoffs y continuación de los playoffs. Al iniciar una temporada, habrás de elegir cuál va a ser tu equipo, la duración de la liga (26 u 82 partidos) y el número de encuentros de que constarán los playoffs. Desde noviembre hasta abril se te ofrecerá el calendario de tu equipo, de tal manera que podrás jugar todos los partidos o bien hacer que tu Mega Drive juegue por ti alguno de ellos, así como variar la Conferencia a la que perteneces o el nivel de juego elegido. Una vez finalizada la temporada regular y si has logrado la clasificación, entrarás a disputar los cruces de playoffs por la conquista del ansiado anillo de la NBA.

En el aspecto técnico, y como buen simulador que es, «NBA Showdown» se aproxima bastante a la realidad. Buena muestra ➤



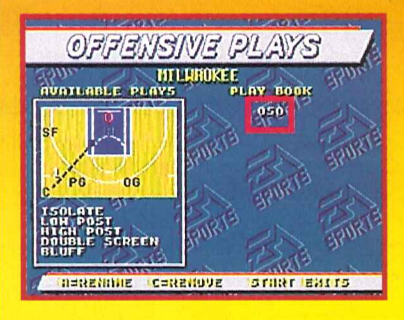






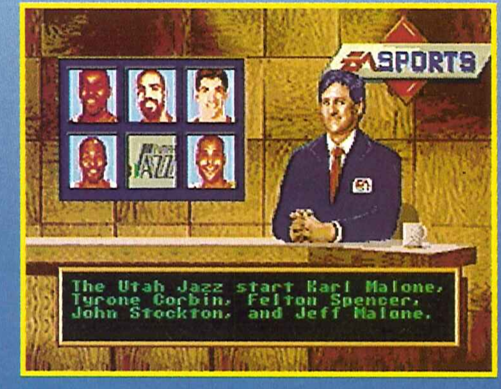


Coach options: para jugar con sistema





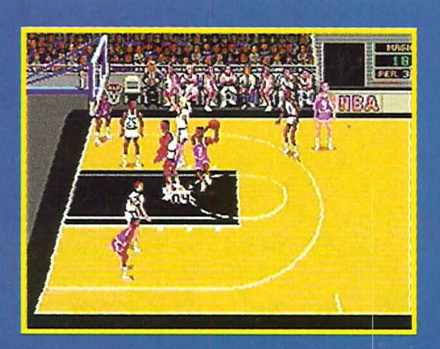
Algo que no puede faltar en un buen simulador deportivo, son los sistemas de ataque y defensa. En «NBA Showdown» cuentas con trece sistemas de ataque y cuatro de defensa, pudiendo dar un nombre de tres letras a cada uno de ellos. Para utilizarlos durante el partido, simplemente hay que pulsar el botón "C" y seleccionar el sistema que más convenga. Además, si un jugador en concreto te está haciendo "un traje" (es decir, que está machacando vilmente tu canasta), podrás cambiar el jugador encargado de su defensa por otro que resulte más conveniente.
También tendrás la posibilidad de cambiar la configuración del joypad, de equipo, e incluso echar un vistazo al marcador del pabellón, donde aparecerá reflejado el número de tapones, rebotes y robos de balón de ambos equipos.



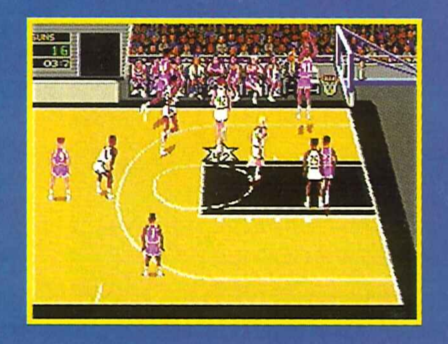
Baloncesto 100%

Atrás han quedado esos tiempos en que «Bulls vs Lakers» era el mejor cartucho de basket, ya que «NBA Showdown» le supera en numerosos aspectos. Un simulador tan completo no podía sino tener una jugabilidad excelente, gracias a sus múltiples opciones y a la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos con el adaptador de Electronic Arts.
Su espectacularidad (movimientos especiales de algunos jugadores incluidos) junto con unos gráficos muy conseguidos y la posibilidad de competir en una temporada completa, permite unos niveles de adicción muy altos. Y por si fuera poco, su perfecta manejabilidad te divertirá aunque tus conocimientos de baloncesto sean escasos.

Boke





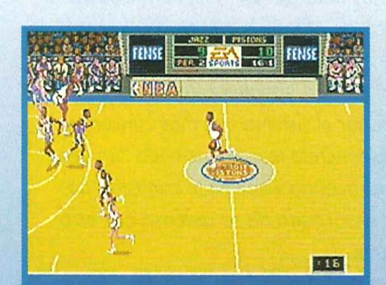


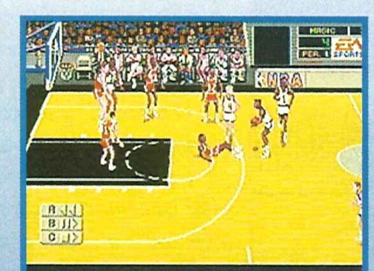
La espectacularidad "marca de la casa" de la Liga Profesional Norteamericana queda muy bien reflejada en lances del juego como mates (los jugadores franquicia tienen buen repertorio), tapones y sorprendentes pases.

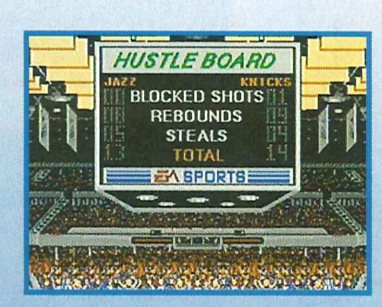
LO MÁS NUEVO



Las canchas de juego presentan una perspectiva frontal con visión de la mesa de anotadores, marcador y banquillos de ambos equipos, incluidos unos entrenadores muy inquietos.









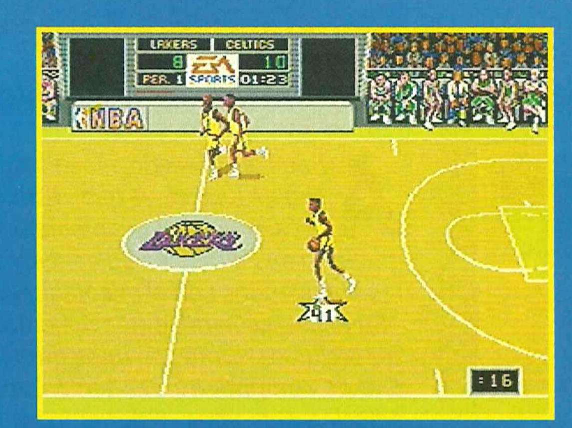
Cuando un jugador encesta más de tres canastas seguidas, la estrella indicadora de que se trata del jugador que estamos controlando será roja, alcanzando aún mejor nivel de juego.



Una de las mejores opciones de «NBA Shodown» es la de Custom, donde podrás crear los equipos que más te gusten como aquí que nos decidimos por los europeos NBA.

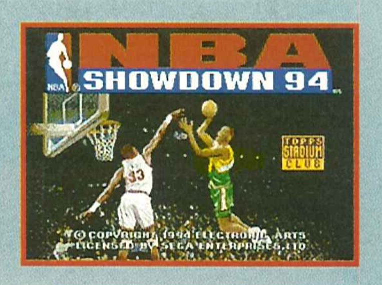
➤ de ello son los espectaculares mates de Michael Jordan (snif). Por otra parte, se vuelve a poner de manifiesto que una de las cualidades de los cartuchos programados por Electronic Arts es su versatilidad, de tal manera que se puede cambiar la configuración de opciones en cualquier instante de juego. Naturalmente, las estadísticas más completas posibles, tanto a nivel individual como de conjunto, también estarán a tu alcance, pudiendo acceder a ellas cuando lo desees.

Ciñéndonos al aspecto jugabilidad, te encontrarás con la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos y una excelente facilidad de manejo, al utilizar el botón A para tirar o saltar, el B para pasar o cambiar el jugador seleccionado (dependiendo si atacas o defiendes) y el C para elegir una jugada ofensiva o defensiva. La espectacularidad, cualidad "sine qua non" en todo equipo NBA, también está pefectamente reflejada en forma de contundentes mates, intimidadores tapones, espectaculares canastas de tres puntos y la opción de elegir hasta cinco velocidades de juego. Todo ello hará que te sientas como un componente más del fabuloso circo de la NBA.





MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Temporada
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 85
Tamaño correcto de los jugadores, variedad de movimientos y algunas animaciones geniales.

Música — 83
Aparece en los momentos que no estamos en cancha. No es un apartado fundamental en el juego.

Sonido FX — 87
Muy reales. Incluso contamos con la voz del entrenador gritándonos desde el banquillo.

Jugabilidad — 88
Los jugadores responden bien a nuestras órdenes, y hay posibilidad de cuatro jugadores simultáneos.

Adicción — 89
Posibilidad de jugar una liga completa de la NBA, gran espectacularidad y variedad de opciones.

Total — 88
El mejor simulador de baloncesto aparecido hasta el momento. Si buscabas un juego de este tipo, ya tienes lo que buscabas.

Lo Mejor
- La buena jugabilidad.
- Algunos movimientos son geniales.
- La posibilidad de hacerte tus propias selecciones con estrellas NBA.

Lo Peor
- La falta de precisión en algún lance del juego (fondos de pista).
- No aparecen las Chearleaders por ningún lado.

¿Quieres dar el GOLPE? Apúntate dos tantos

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tuff'E'Nuff

LICENSED BY Nintendo

TUFF E NUFF™

- 4 colourful main characters to fight as: Syoh, Zazi, Kotono and Vortz.
- Each character has at least 20 different moves, which are upgradeable to four different levels.

SECRET COMMANDS TO USE ANY OF 11 CHARACTERS! (see manual for details)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

JALECO™

Original Nintendo Seal of Quality

- Ya está aquí el juego de lucha más esperado del 94. ¡Consíguelo!
- Con más de veinte golpes y movimientos distintos por cada personaje.
- Figuras de gran formato.
- ¡Sensacionales sprites!
- Acción sin límite en tu consola.

Super Widget



- Disfruta las aventuras del héroe más Super-transformable de la Historia.
- Robot, Gigante, Araña, Dragón, Centauro... más de 10 sorprendentes transformaciones.
- 6 aventuras con dificultad creciente.
- Opción de clave para continuar tu partida.



No te pierdas estos Super-Bombazos



Distribuye :

SPACO, S. A.

Avda. de la Industria nº 8, 28760 TRES CANTOS (Madrid), España.
Tel. (91) 803 66 25 (8 líneas) Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

LO MÁS NUEVO

PLOK

LA BANDERA DE LA DISCORDIA

NINTENDO SUPER NINTENDO

Cuatro letras bastan para denominar al extraordinario protagonista de esta aventura, Plok. Tras este nombre se esconde un pequeño encapuchado, algo así como un peregrino versionado para la ocasión. Y la ocasión no es otra que recuperar un estandarte que ha desaparecido misteriosamente. Pero mejor será que os expliquemos un poco la historia.

En el archipiélago mágico de Poly-Esta, Plok cree ser el "number one". Vamos, que es el amo y señor de la isla Akrillic, aunque haya algunos que todavía no se hayan percatado de ello y rehusen admitir su autoridad. Bueno, el caso es que Plok tiene una gran debilidad por las banderas. Le encantan, y por ello las utiliza para marcar su territorio. Su favorita es una en la que figura su propia imagen, que se encuentra en lo más alto de su vivienda. Como podréis suponer, no hay mejor manera de incordiar al protagonista de la aventura que robarle su estandarte preferido. Y eso es exactamente lo que ha ocurrido.

Para recuperarlo, nuestro encapuchado amigo no ha dudado en cruzar en barca el "charco" que le separa de la Isla del Algodón. Plok está convencido de que detrás del robo se encuentra la malvada Pulga Reina, pero lo malo es que aparte de contar con un ejército de pulgas de todos los tamaños, la pérfida Reina se ha aliado con otros personajes a cuál más retorcido: unos magos que forman la tribu de los Penkinos; Womack Spider, que se cree el único rey de Akrillic; Rockyfella, también conocido como "el espíritu del suelo de la isla"; y los hermanos Bobbins, acróbatas frustrados que se han convertido en criminales de alquiler. ➤

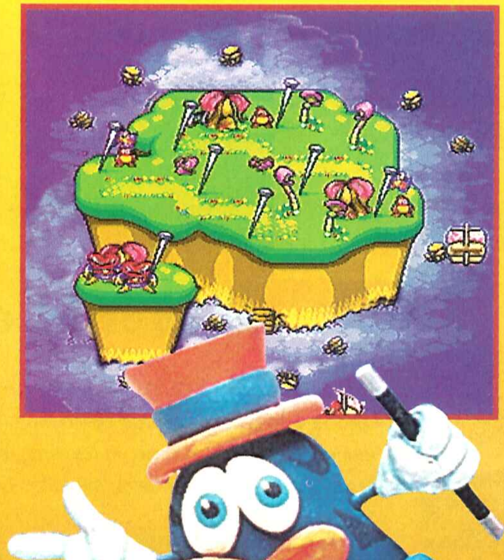


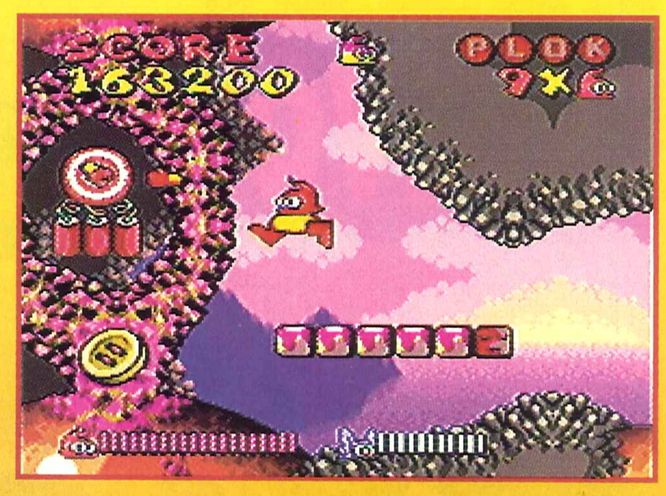












Las dianas son fundamentales para que Plok pueda seguir avanzando. Cuando encuentre una que le cierre el paso, tendrá que disparar brazos o piernas y acertar en el centro. Explotará y Plok tendrá el camino libre.

Fase secreta

Entre las muchas sorpresas que esconden las islas de Poly-Esta, se encuentran fases ocultas repletas de conchas. Si Plok investiga un poco, las encontrará, aunque deberá tener cuidado con los enemigos.





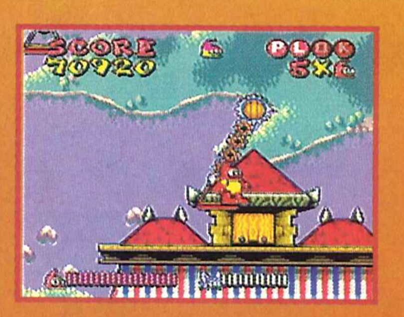




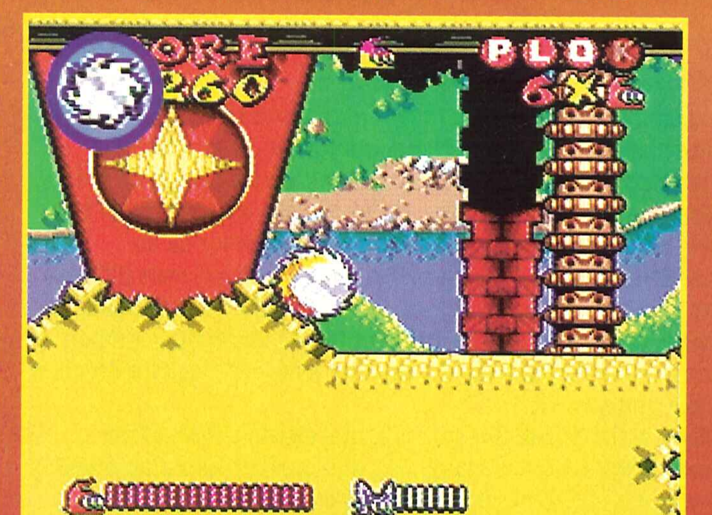




Si Plok localiza el ítem que os mostramos, se convertirá en una rápida y afilada sierra rodante que recorrerá la fase a toda velocidad sin preocuparse de sus enemigos. Aunque claro, tendrá que seguir buscando a las pulgas.







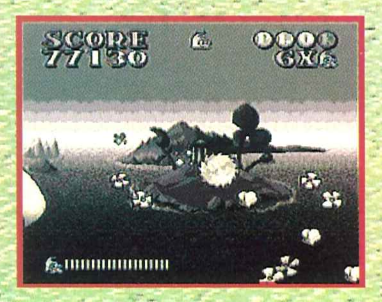
Este es mucho Plok

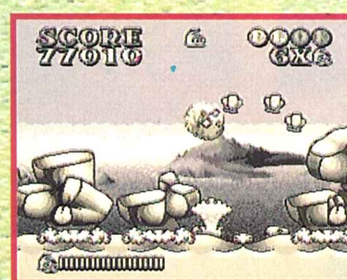
Estamos ante un cartucho de plataformas lleno de colorido y muy bien realizado, en el que hay que destacar la originalidad de su protagonista. Plok es un personajillo muy simpático que presenta la característica de lanzar brazos y piernas para defenderse, además de disfrazarse y emplear curiosos vehículos, lo que otorga un gran ritmo al juego.

Sin embargo, no se ha podido -o sabido- evitar un pequeño defecto: la repetición de escenarios y enemigos, por otro lado no muy abundantes. En todo caso, con un número de fases tan abultado y la complejidad de alguna de ellas, esto era casi inevitable.

Cruela de Vil

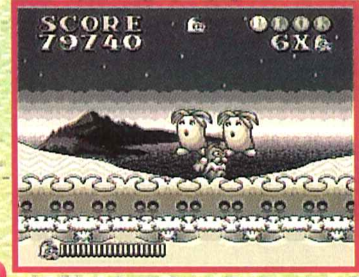


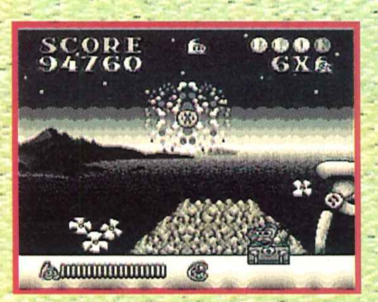




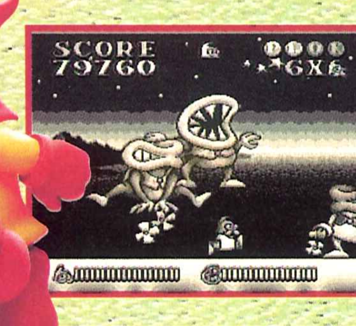
Recuerda el pasado

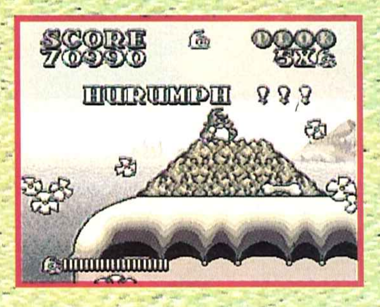
Tras pelearse con los horribles hermanos Bobbins, Plok vuelve a su hogar. Allí, bajo la estatua en recuerdo de su difunto abuelo, Plok caerá en un profundo sueño. Mientras él duerme, tú revivirás, en blanco y negro, la odisea del antecesor de Plok en busca de un medallón que otorga fabulosos poderes.

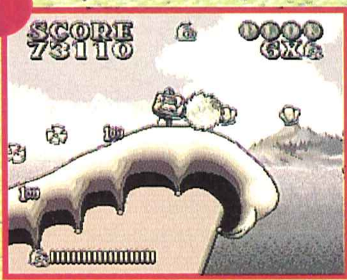














Éstos últimos son los que tienen en su poder la famosa bandera. Pero si quiere llegar hasta ellos, Plok tendrá que recorrer toda la Isla del Algodón, que se encuentra plagada de enemigos y peliagudos obstáculos. Por fortuna, nuestro protagonista es una auténtica caja de sorpresas, ya que puede lanzar sus brazos y piernas para defenderse, o bien convertirse en una veloz bola y así saltar con gran fuerza.

Pero los problemas de Plok no acabarán cuando logre derrotar a los hermanos Bobbins. Sin tiempo para tomarse un respiro, deberá iniciar la búsqueda de un fabuloso amuleto cargado de poderes, y enfrentarse con la Pulga Reina para demostrarle quién es el verdadero soberano del archipiélago. Estas tareas llevarán a nuestro héroe a recorrer Akrillic y la Isla del Legado, y a descender al hogar subterráneo de las Pulgas, el tenebroso reino de Fleapit.

En su camino, Plok encontrará diversas ayudas como la que le proporcionarán los Buddy Hornets (criaturitas zumbonas que podrá lanzar contra sus enemigos), las gemas de campo de fuerza, las aspas que le permitirán girar dentro de una indestructible bola de acero, así como diversos regalos sorpresa en forma de disfraces o de vehículos ideales para superar situaciones difíciles. Además, aunque Plok comience el juego sin ningún "continuar", conseguirá uno cada vez que logre reunir las letras que componen su nombre (será recompensado con una letra al completar un nivel sin perder una sola vida).

Ya sabes, si tienes hambre de aventura, ayuda a Plok a izar banderas, derrota a todas las pulgas que pueblan el archipiélago más fantástico que te puedas imaginar, y recupera la preciada insignia. Verás cómo el esfuerzo vale la pena.



Boxeador



Cazador



Rocketplok



Vigilante



Saltarín

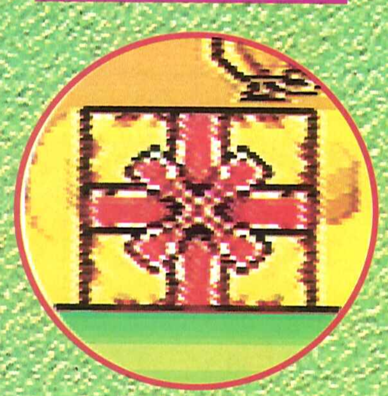


Vaquero

DISFRACES

Caja sorpresa

Durante su recorrido, Plok descubrirá unas misteriosas cajas envueltas para regalo. Cuando las abra, encontrará una agradable ayuda ya que esconden disfraces que refuerzan los poderes de nuestro protagonista o vehículos que le ayudan a desplazarse con mayor rapidez y salvar obstáculos que de otra manera sería muy complicado superar.



VEHÍCULOS



Jeep todoterreno



Helicóptero



Unicycle



Motorbike



Jetpack



Platillo volante

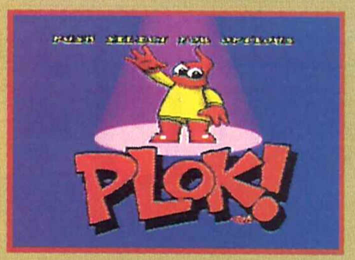


Plok-propulsor



Tanque

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Tradewest
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4 islas
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 87
Bien definidos y lo bastante variados como para no cansar, a pesar de lo extenso del juego.

Música — 88
Melodías con toda la marcha del mundo, que se escuchan con alegría y no cansan.

Sonido FX — 82
Sin llegar a ser sorprendentes, dejan un buen sabor de boca y están bien plasmados.

Jugabilidad — 90
Sencillísimo de manejar, a pesar de las posibilidades del protagonista, y muy divertido.

Adicción — 89
Si os gustán las plataformas, no lo podréis dejar. Si no, os toparéis con un juego muy agradable.

Total — 88
Un cartucho muy llamativo por su concepción y por las posibilidades que presenta Plok: disfrazarse y utilizar diversos transportes.

Lo Mejor
- **Plok se defiende de una forma muy original: lanzando brazos y piernas a sus enemigos.**
- **Los disfraces.**

Lo Peor
- **Despistarnos y no encontrar los mástiles, las dianas o las pulgas para seguir avanzando.**



DRAGON'S LAIR

DRAGONES Y MAZMORRAS

En su día, os hablamos de dos aventuras interactivas con las que prácticamente se estrenaba el Mega CD. Nos referimos a «Time Gal» y «Road Avenger». Pues bien, han pasado los meses y el compacto nos sorprende con otro juego de este tipo que os dejará con la boca abierta. Su nombre: «Dragon's Lair».

Puede que alguno de vosotros recuerde la serie de dibujos animados de Don Bluth en la que está basado este programa, otros quizá tengáis más fresca la recreativa, o bien las versiones para Pc y Amiga. Pero incluso si es la primera vez en vuestra vida que oís ese nombre, el caso es que con seguridad no os dejará indiferente.

La historia tiene su arranque en el momento en que el malvado dragón Singe captura a la bella princesa Daphne y la encierra, no se sabe con qué fines, en el torreón más alto de su castillo. De entre toda la población del lugar, sólo existe una persona con el valor suficiente para lanzarse en su rescate. Se trata del caballero Dirk, un paladín larguirucho y un tanto desgarbado que se adentrará en el tenebroso castillo de Singe blandiendo su única arma, la espada.

A partir de aquí dará comienzo un juego técnicamente espectacular, en el que vuestra misión consistirá únicamente en guiar a Dirk, mediante el pad, por las múltiples estancias del castillo. Eso sí, habréis de poner los cinco sentidos en la tarea,





Como podéis ver en esta secuencia, cada movimiento del caballero Dirk tiene que ser preciso y adecuado al momento.











En ocasiones, será complicado encontrar el camino correcto. Puede estar en el hueco más recóndito e inesperado. Es cuestión de probar.

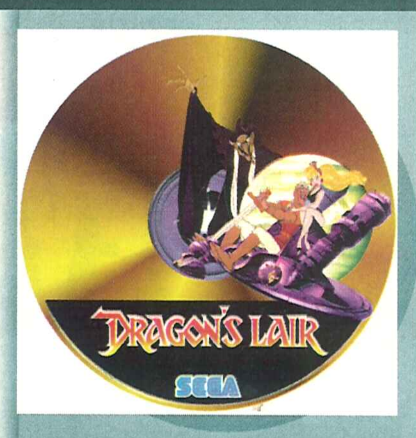


Una película digna de verse

«Dragon's Lair» es un juego excepcional en el aspecto técnico. Su calidad gráfica llega a tales extremos que parece que estamos viendo la serie de dibujos animados de Don Bluth en la que se basa, y los aspectos sonoros se mantienen a la misma altura.

Pero ése es su mayor problema, que "sólo vemos". Como suele suceder en los cartuchos de este tipo, nuestra intervención en el desarrollo es prácticamente nula, al limitarse a marcar con el pad la dirección en la que se tiene que desplazar el protagonista o en qué momento debe dar un espadazo. Así, la jugabilidad queda reducida al mínimo.

Cruela de Vil



Podría llevarse el Oscar al mejor film de aventuras medievales.

GRÁFICOS CD

Tienen una calidad tan elevada que parece que las imágenes han sido rodadas por una cámara de cine. En él encontraréis rotaciones, primeros planos, efectos de "zoom", giros, cambios de perspectiva rapidísimos... En fin, una auténtica gozada para la vista, que os dejará completamente alucinados tanto por su calidad como por el gran partido que se ha sacado al compacto.

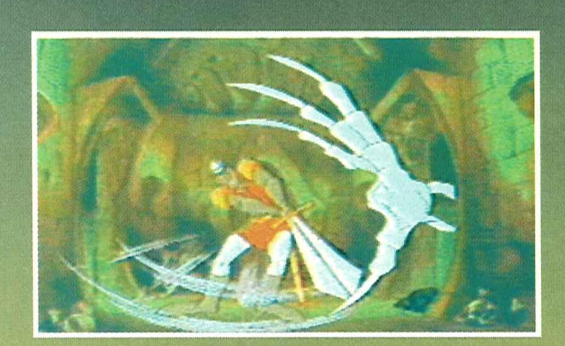
SONIDO CD

La banda sonora ha sido concebida como si de una película se tratara, de manera que las melodías están perfectamente logradas pero son discretas, para no restar protagonismo al aspecto visual. Por otra parte, el juego está plagado de voces digitalizadas y todo tipo de efectos sonoros, que resultan tan eficaces como contundentes. Un deleite para nuestros oídos.

MEMORIA CD

«Dragon's Lair» comienza con una asombrosa presentación montada en plan "trailer" de ésos que vemos en el cine, en la que una voz en off nos introduce en la historia de Dirk y Daphne. En lo referente al juego, cuenta con un gran número de niveles y, además, cada encrucijada tiene varias opciones con sus respectivos desarrollos, aunque sólo uno es el correcto.

LO MÁS NUEVO



porque el juego consiste en realizar el movimiento adecuado en el momento preciso. Si no lo hacéis así, Dirk encontrará la muerte de muy diversas formas.

La aventura consta de un total de 26 niveles, ya que a los originales se le han añadido los de la segunda parte de la recreativa, «Escape from Singe's Castle». A lo largo de ellos, Dirk se enfrentará a trampas mortales y a todo tipo de criaturitas nada amigables, luchará contra terribles maleficios, saltará abismos y, a fin de cuentas, tratará de rescatar a Daphne de su encierro. Aunque claro, para ello dependerá de vuestros rápidos reflejos a la hora de tomar decisiones, de vuestra memoria y, sobre todo, de vuestro instinto.











El fin de Dirk

Sólo son cinco ejemplos de lo que os puede pasar si os equivocáis. Dirk acabará sus días de maneras muy espectaculares.





MEGA CD



AV. INTERACTIVA
EPICENTER
Ready Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 26 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 96
Personajes animados en plan película de dibujos y escenarios convincentes, así como excelentemente realizados.

Sonido — 94
Una discreta banda sonora, muy bien realizada y adaptada al desarrollo del juego, da el justo toque de misterio y tensión.

Jugabilidad — 66
Un juego muy limitado, ya que sólo se puede indicar hacia qué lado queremos que se desplace Dirk o bien utilizar la espada.

Adicción — 72
Una aventura curiosa, pero que cansará pronto a los que no sean unos fanáticos de este tipo de juegos.

Total — 74
Impecable realización, aunque se convierte en una película bonita de ver pero no demasiado atractiva para jugar.

Lo Mejor
- Todos los aspectos técnicos del juego.
- Quien se ponga a jugar, agradecerá las continuaciones infinitas.

Lo Peor
- Que se haya creado un cartucho tan limitadísimo a la hora de jugar.
- Si no os gustan los cartuchos de este tipo, lo lleváis claro.

¿CUAL ES TU NIVEL DE PORTATIL?



DE JUGUETE

PORTATILES MONOCOLOR

Un sólo color.
Pero, ¿en qué año vives?.¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo? ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar.
Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

DE JUGONES

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 8,3 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos** e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.



LA LEY DEL MAS FUERTE



Unitros

LO MÁS NUEVO

THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD

EL LOCO VIAJE DE UNA FAMILIA GRILLADA

SEGA MASTER SYSTEM

El señor Burns, jefe del padre de la familia Simpson, se ha hartado de las meteduras de pata de Hommer y ha decidido acabar con él. Reconocemos que trabajando en una Central Nuclear habría que ser más cuidadoso de lo que es Hommer, pero tampoco es como para ponerse así, ¿no? Afortunadamente, el pequeño Bart se ha enterado de los planes de Burns y ha decidido mandar a toda su familia a realizar un viaje alrededor del mundo para salvaguardar a su padre.

A raíz de este viaje, los problemas irán sucediéndose uno tras otro. El resultado: un entramado internacional en el que se mezclan los planes del señor Burns y la desaparición de los padres y hermanas de Bart con la intervención estelar del payaso Krusty, ídolo indiscutible del benjamín de los Simpson.

Para desentrañar tal embrollo, Bart deberá recorrer cuatro fases que le trasladarán a China, el Polo Norte, Egipto y Hollywood. El fantástico viaje comenzará a bordo de un barco de juncos en el lejano Oriente, para continuar recorriendo la Muralla China sobre un monopatín, soportando gélidas temperaturas mientras salta precipicios y viaja a bordo de icebergs en miniatura, desafiando las tormentas de arena del desierto, escalando pirámides, y, por fin, atravesando los típicos escenarios de diversas películas de piratas y de terror.

Pero esto no es todo, al final de cada fase, a Bart le esperará un nuevo desafío: el malvado Burns se ha enterado del viaje de los Simpson, y ha encargado a sus pintorescos parientes que acaben con ellos. De esta forma, se tendrá que enfrentar sucesivamente a Fu Manchu Burns, al Abominable Burns de las Nieves, a Ramses Burns y a Eric von Burns (un director de cine venido a menos).

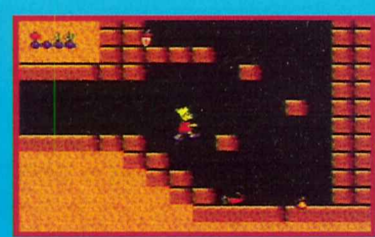
Para hacer frente a estas dificultades, Bart deberá correr, saltar y disparar canicas rojas, siempre que recoja una bolsita que se las proporcione. Además, podrá emular a su superhéroe favorito, Bartman, si consigue hacerse con la capita que le permite volar.

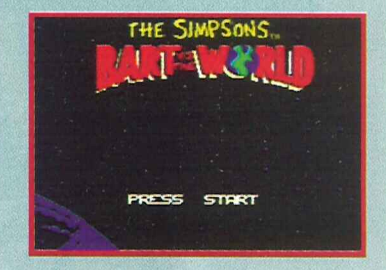
Por otra parte, nuestro pequeño protagonista recibirá la ayuda ➤











PLATAFORMAS
ACCLAIM
Flying Edge

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 82
Cuentan con el suficiente repertorio de decorados y situaciones. Además, Bart se mueve con gran soltura.

Música — 70
Las melodías resultan bastante machaconas después de escucharlas un par de veces.

Sonido FX — 70
Sin ser brillantes, se limitan a cumplir su cometido. Son escasos y simplemente están ahí.

Jugabilidad — 80
El hecho de que los dos botones del pad tengan varios usos complica algo las cosas.

Adicción — 81
A las plataformas se añade una gran baza: los enigmas, pruebas y puzzles a resolver en cada fase.

Total — 80
Un cartucho correctamente realizado que mantiene la simpatía de la serie de dibujos de Matt Groening.

Lo Mejor
- Resulta divertido resolver los puzzles y pruebas a las que nos desafía Krusty.
- El protagonista y las apariciones estelares de los personajes de la serie.

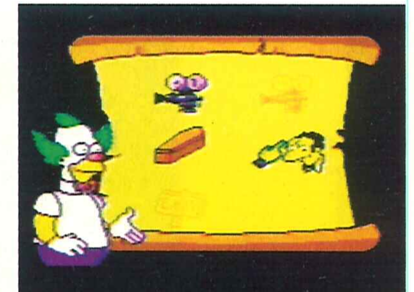
Lo Peor
- El juego puede resultar muy difícil y los "continuar" nos los tenemos que agenciar nosotros consiguiendo vidas extra.





Bonus

Al comienzo de cada fase, Krusty os ofrece la posibilidad de resolver pruebas de habilidad e inteligencia por las que os recompensará.

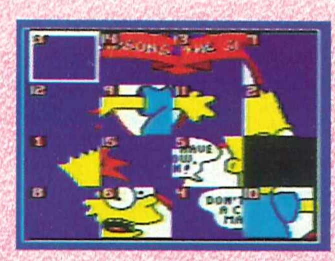


El payaso Krusty, ídolo infantil de Bart , no podía faltar a este nuevo reto del pequeño Simpson. Aparece junto al mapa de la fase indicando los posibles destinos.



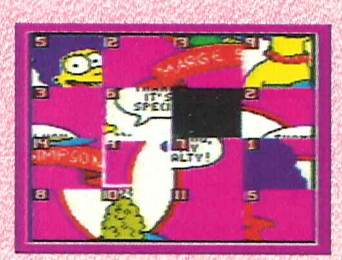


Cuando Bart llegue al desierto, se enfrentará con las altas temperaturas, las tormentas de arena y las grandes pirámides que esconden más de un enigma.

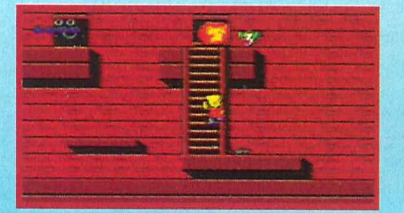


Puzzles

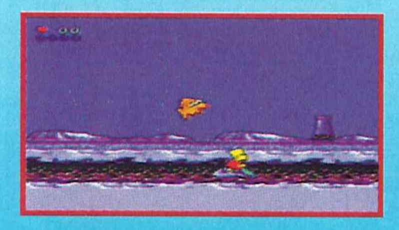
¿Les reconocéis? Bajo este amasijo de cuadrados revueltos se esconden Bart, Hommer y Marge. Sólo tenéis que colocar cada ficha en su sitio y ver el resultado.











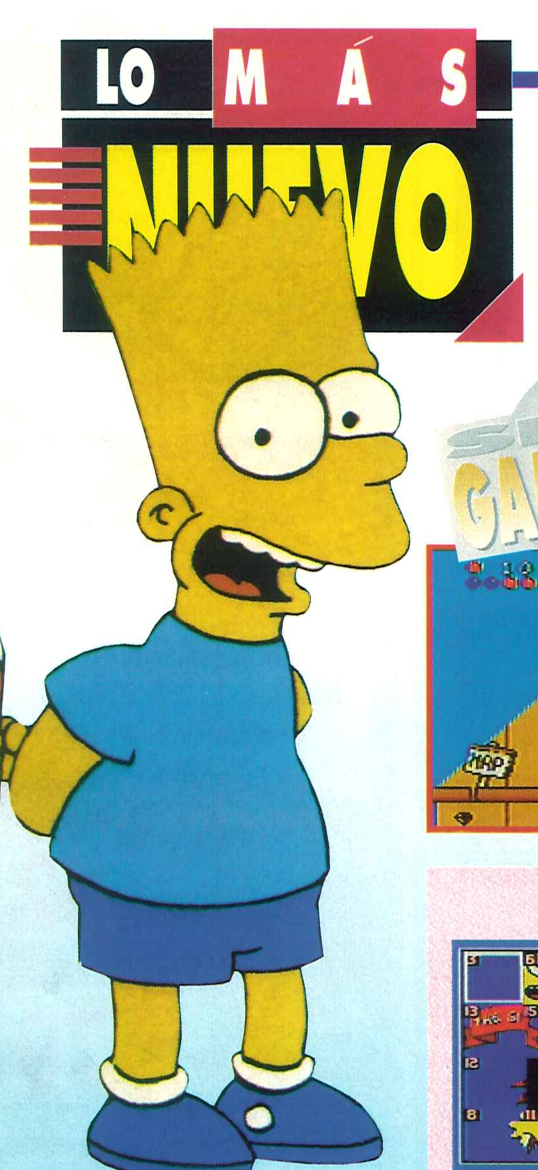
Bien por Bart

Los Simpson esperan ver repetido en la pantalla de la 8 bits de Sega el gran éxito alcanzado por su serie televisiva. Y la verdad es que no lo tienen muy difícil, porque si al carisma de sus protagonistas le sumamos todas las cualidades que presenta el cartucho, ya está todo hecho.

El juego está muy bien realizado, con cuatro fases ambientadas en escenarios totalmente diferentes. Si a esto le añadimos las apariciones de muchos personajes de la serie y los jueguecillos de cada fase, veréis que se trata de un cartucho muy entretenido, que hará las delicias de los forofos de esta familia y de los aficionados a las buenas (y complicadas) plataformas.

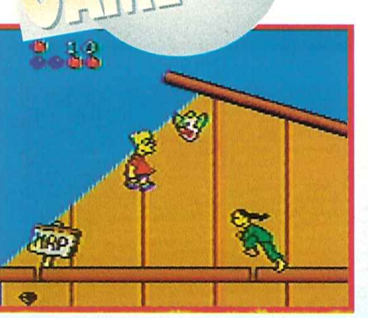
Cruela de Vil

LO MÁS NUEVO





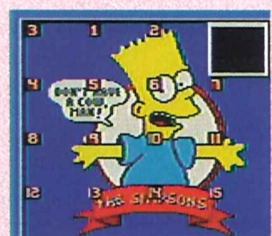
SEGA GAME GEAR





Puzzles portátiles





También en vuestra Game Gear tendréis la oportunidad de comeros el coco reorganizando a Bart y familia.

➤ de su amigo Krusty, quien aparecerá al inicio de cada fase para mostrarle el mapa de la misma. Aquí es donde Bart podrá seleccionar su punto de destino, ya que además de una multitud de plataformas, en cada fase podrá optar por afrontar una serie de pruebas (resolver puzzles, encontrar parejas de cartas, saltar botellas, etc.) que le serán debidamente recompensadas. También conviene que recoja los items con la cabeza del payaso que se hayan diseminados en cada nivel.

Ahora, tenéis la oportunidad de adentraros en el mundo de los Simpson gracias a las versiones de «Bart vs the World» para Master y Game Gear. ¿Qué, os animáis a emular a Bart?



¿Echabais de menos a Krusty? Tranquis, que le podréis ver al principio de cada fase.

A jugar

Buscar parejas o saltar botellas son algunas de las pruebas que nos propone Krusty.



Diversión en familia

Así es, porque si bien el protagonista de este cartucho es el pequeño Bart, toda la familia Simpson interviene en el desarrollo del mismo. Además, desde el más joven hasta el más veterano de tu familia podrá disfrutar con este juego a los mandos de la Game Gear.

En cuanto a su contenido, «Bart vs the World» posee dos notas a destacar: la magnífica animación del protagonista y las diversas pruebas que Krusty propone en cada fase.

Cruela de Vil

GAME GEAR



PLATAFORMAS
ACCLAIM
Flying Edge
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 83
Variados y bien realizados, poseen un tamaño adecuado para la portátil de Sega.

Música — 70
La banda sonora se hace algo pesada y machacona después de escuchar las melodías un par de veces.

Sonido FX — 70
Nada del otro mundo. Disparos y el sonido de una especie de muelle para reflejar los saltos.

Jugabilidad — 80
Es complicado hacer que Bart dé grandes saltos y dispare a la vez. Pero una vez dominado esto...

Adicción — 80
Entretiene lo suficiente como para engancharos a la consola y picaros con las situaciones difíciles.

Total — 81
Los miembros de la familia Simpson recorren el mundo a través de Game Gear con la simpatía que les caracteriza.

Lo Mejor
- El protagonista, Bart Simpson, y el resto de los personajes de la serie.
- Al igual que en la versión Master, los puzzles y pruebas que plantea Krusty.

Lo Peor
- Lo dificilísimo que resulta derrotar al pariente chino del señor Burns.

LO MÁS NUEVO





SENDEROS DE MAGIA

Ashura, lord de la guerra, ha vuelto a extender su dominio sobre las tranquilas islas de Avallach. Lord Sky, hombre de grandes poderes, le envió en una ocasión al oscuro infierno del que había salido, pero el venerable mago hace tiempo que ha muerto dejando desprotegida su verde tierra. Ahora, su hijo Sky se presenta como el único rival posible para Ashura, aunque su inexperiencia y su alocada juventud no parecen ser las mejores armas para tamaña empresa. De hecho, su primer enfrentamiento con el señor de la guerra ha supuesto el rapto de la maga Arianna y la muerte del héroe. Por suerte, porque de lo contrario se nos habría acabado el juego antes de empezar, un viejo hechicero ha devuelto la vida al joven, y ha decidido enseñarle los senderos de la magia y guiar sus pasos hasta que se encuentre de nuevo con Ashura.

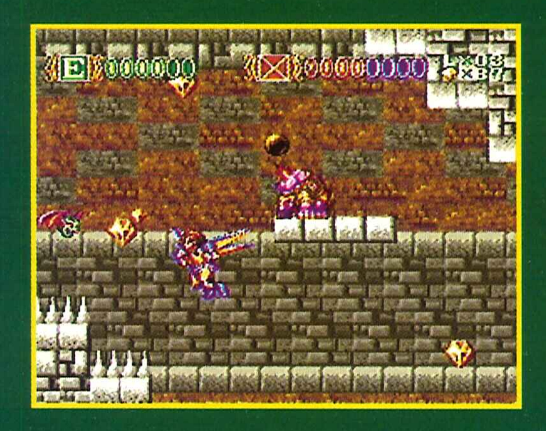


Ante Sky se abre un extenso mundo lleno de trampas y peligros. Allí donde antes sólo había un apacible bosque, ahora existe un hervidero de monstruos infernales. Allí donde antes estaba el palacio del señor de Avallach, ahora se esconden los generales de Ashura. Su bello país, en fin, se ha convertido en el campo de batalla ideal para que el héroe demuestre sus increíbles habilidades. Y a fe que lo va a hacer.



El juego se presenta con un mapeado exterior “estilo Mario”. Sus dieciocho niveles están planteados en virtud de un ritmo lógico y realista. Eso sí, las dificultades que plantean serán constantes. Para empezar, la mayoría de los caminos están cortados por una serie de barreras que limitan el paso, de tal modo que deberás eliminar el obstáculo en cuestión para poder penetrar en la fase correspondiente y eliminar a tus enemigos.

Skyblazer





Sky cuenta con tres vidas, una barra de energía y una barra de magia. Al comienzo de la odisea, sólo sabe formular el hechizo de la Media Luna (una mortífera hoz dorada), pero según vayas eliminado a los monstruos guardianes, irá incrementando sus magias hasta un total de ocho. Para salir victorioso, tendrás que volar, resolver laberintos, nadar, plataformear, trepar por árboles y paredes y luchar como un consumado guerrero. Y todo eso teniendo en cuenta que sólo posees la fuerza de tus puños, un portentoso salto y el poder de la magia.

Por fortuna, en tu largo camino encontrarás una serie de cabañas que simbolizan la casa del Viejo Hechicero. Cada vez que Sky vuelva a una de ellas, recibirás un password que te permitirá continuar en el mismo punto conservando tus vidas y energía. Si quieres un buen consejo, no dudes en hacerle una visita cada vez que concluyas una fase.

En definitiva, y para no extendernos más, basta con decir que «Skyblazer» es un cartucho muy completo, muy difícil y, sobre todo, muy divertido. No te lo puedes perder.










Las apariencias no engañan

Los enemigos finales de este espectacular cartucho son capaces de poner los pelos de punta al más valiente de los mortales. Lo espeluznante de su apariencia sólo es comparable a la tremenda dificultad que entraña enfrentarse a ellos. Aumentan de tamaño, se parapetan tras escudos indestructibles, aparecen y desaparecen en el interior de una lámpara... en fin, que su poder será uno de los peores obstáculos a los que tendréis que plantar cara. Y conste que el resto del juego tampoco es un camino de rosas.








El mundo de Sky

Este es el enorme y asombroso mapeado al que habrá de enfrentarse el joven Sky. Cada cruce de caminos, cada árbol y cada puente oculta una nueva fase repleta de sorpresas y enemigos.

Como ves, hay gran cantidad de obstáculos. Algunos te resultarán relativamente sencillos, como el caso del primer bosque, pero otros, como el huracán, pondrán a prueba no sólo tu habilidad sino también tus nervios.








Nuevas formas de poder

- Media Luna: Lanza una poderosa hoz dorada .
- Antorcha Humana: Convierte a Sky en una bola de fuego que le permite lanzarse en línea recta
-Estrella: Le hará invulnerable durante un tiempo.
- Rayo: Un rayo barrerá a todos los enemigos.
- Dispersión: Lanza rayos mágicos hacia las cuatro esquinas de la pantalla de modo concéntrico.
- Ave Fénix: Es la más poderosa y transforma a Sky en este ave mitológico. Podrá volar y estrellarse contra los enemigos. Es el único medio de desarmar a Ashura.




Bonus

El salto de isla a isla se realiza atravesando esta especie de fase de bonus repleta de gemas. La consecución de cien gemas proporciona una vida extra, y si tienes suficiente habilidad podrás lograr varios extras.




Difícil y divertido

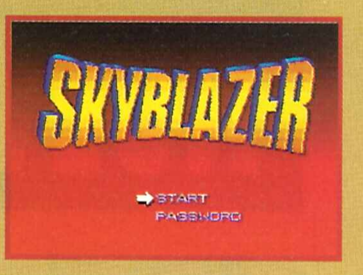
Me ha cautivado. «Skyblazer» es uno de esos juegos que atrapan en su rapidísima mecánica y que te pican a pesar de resultar rematadamente difíciles. Quizá sean sus variadas fases, su perfecta técnica, lo sorprendente de algunos enemigos o quizás todo junto, lo cierto es que sea por la razón que sea, resulta sumamente atractivo y envolvente.

El personaje esconde numerosas habilidades y los mapeados deparan terribles sorpresas. Lo único negativo (si se puede pensar que la dificultad es negativa) es que los menos habilidosos pueden terminar tirándose de los pelos. En todo caso, la mejor manera de explicaros el encanto de este cartucho es decir simplemente: probadlo.



Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS-ACCIÓN
SONY IMAGESOFT
Sony
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 18
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 91
Los enemigos finales y algunas fases concretas dejarán boquiabierto a más de uno.

Música — 90
Las melodías tienen una gran calidad y encajan a la perfección en el desarrollo del juego.

Sonido FX — 89
A tono con el juego. No son precisamente variados, pero resultan contundentes y apropiados.

Jugabilidad — 91
Muy, muy divertido, de fácil manejo y gran variedad. Sin embargo, su dificultad exasperará a más de uno.

Adicción — 92
Pese a su dificultad, es capaz de enganchar a cualquiera. Además, los passwords ayudan mucho.

Total — 91
Un cartucho muy completo y lleno de acción, que está recomendado sobre todo para los amantes de los juegos difíciles.

Lo Mejor
- Los enemigos finales.
- La variedad que preside todo el juego.
- El personaje y sus magias.

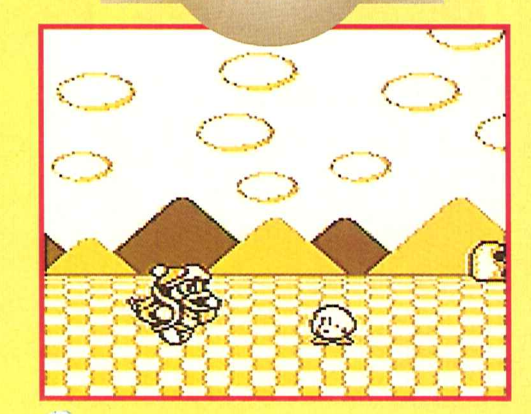
Lo Peor
- ¿La dificultad?

LO MÁS NUEVO

EL GRAN REBOTE DE KIRBY

NINTENDO GAME BOY

KIRBY'S pinball land



No, no es que Kirby se haya enfadado. Simplemente, ha dejado de lado su descomunal apetito para convertirse en una pequeña bola metálica que rebota por todas partes. Con esta nueva imagen, Kirby está dispuesto a afrontar un fantástico pinball repleto de obstáculos y sorpresas, para lo cual va a ponerse en tus manos.

Al principio del juego, tendrás la posibilidad de elegir entre tres mesas diferentes con unos curiosos nombres: "Wispy", "Kracko" y "Poppy". Aunque en realidad deberás completar todas ellas si pretendes enfrentarte con el gigantesco enemigo que tanto le complica la vida a Kirby.

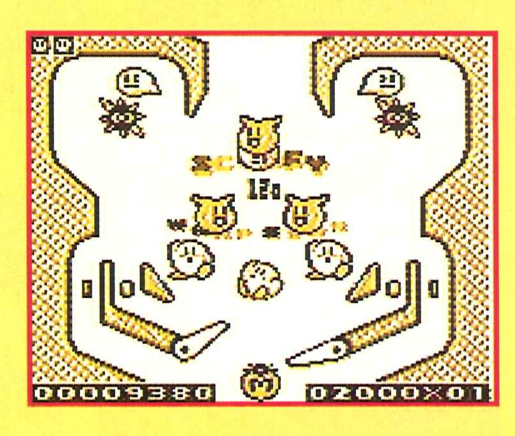
Cada mesa está compuesta a su vez de tres pisos. En ellos encontrarás obstáculos y un buen número de bichos con muy malas intenciones que tratarán de ponerte las cosas muy difíciles. Además, una vez que Kirby derrote a base de golpes a los adversarios del último piso, aparecerá una estrella que te transportará hacía una nueva pantalla, donde aguarda impaciente un terrible enemigo. Si consigues acabar con él, habrás completado esa mesa de pinball y pasarás a la pantalla de selección, para realizar la misma operación en las mesas restantes.

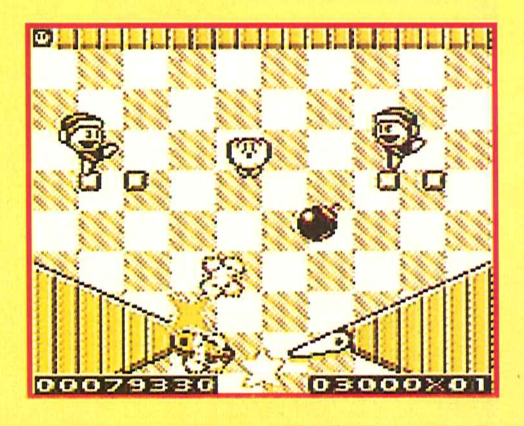
Pero no te creas que en eso consiste todo el juego. En el transcurso de la partida podrás acceder a diversas fases de bonus, e incluso salir de una mesa cuando lo desees para volver a elegir en la pantalla de opciones. Y por si no te bastan estas ventajas, el juego presenta la opción de salvar una partida. No te quejarás, ¿eh?

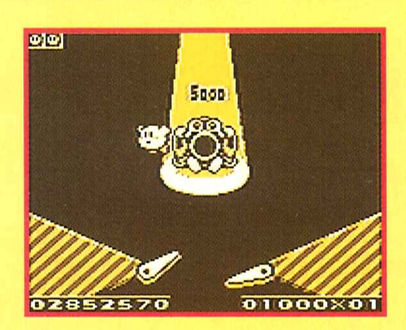
Como ves, una gozada de cartucho que combina a la perfección las características de los clásicos pinballs con la simpatía y genialidad de los cartuchos protagonizados por Kirby. Es decir, que entretenimiento y diversión no van a faltar. Que lo disfrutes.

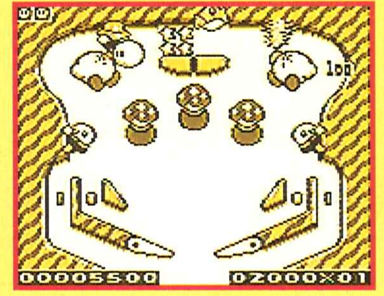
WISPY KRACKO POPPY

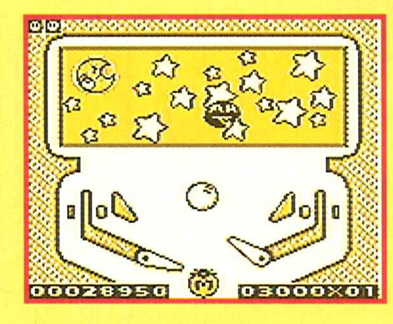
00000000 01000×01

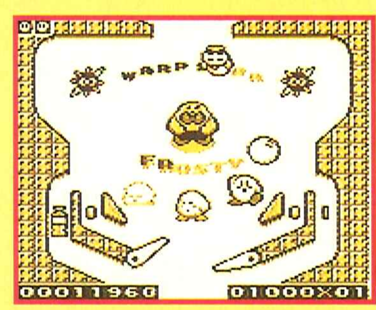




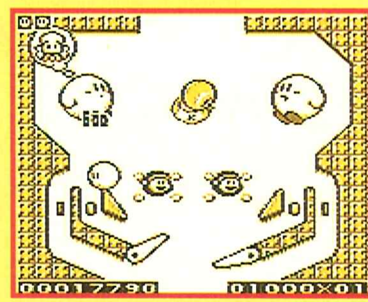




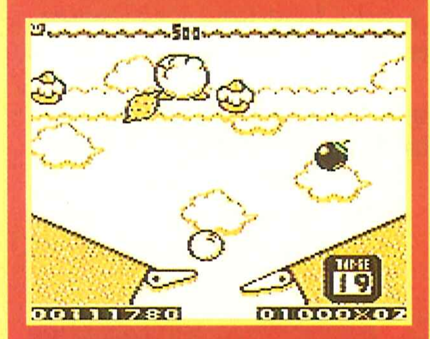


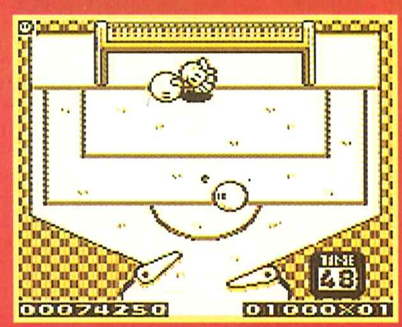


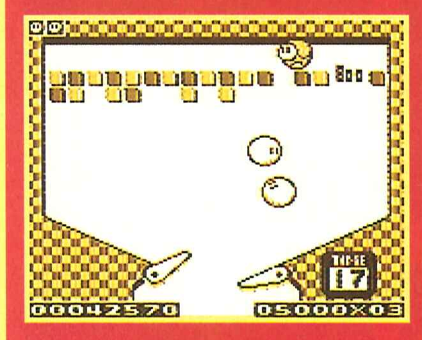




Buena estrella

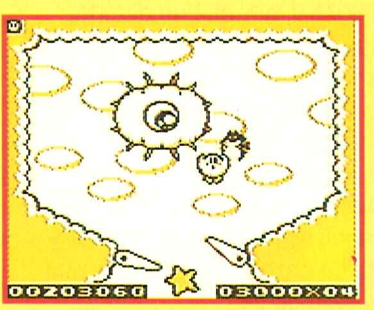




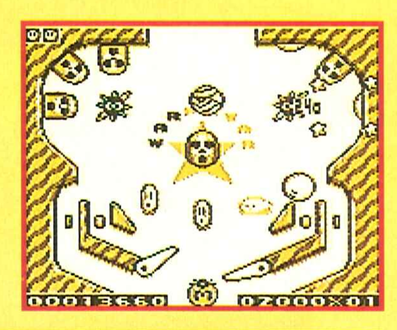


En el segundo piso de cada mesa, Kirby tendrá la oportunidad de conseguir una estrella que le transportará a una fase de bonus, tan divertida como el resto del juego. Se trata de las tres pruebas que os mostramos, a realizar en un tiempo dado.

El simpático Kirby llega a nuestra Game Boy mostrando una faceta que desconocíamos por completo: la de ser una redonda bola de pinball que rebota por todas partes.



Al final del tercer piso de cada mesa, Kirby tendrá que rebotar sobre el mal bicho que le aguarda si quiere derrotarle.



La adicción hecha pinball

Por fin podemos disfrutar de un pinball genial en nuestra Game Boy, de la mano de un cartucho que no tiene desperdicio. La idea de convertir a Kirby en una bolita metálica que rueda por tres mesas diferentes se convierte en un bombazo de jugabilidad y adicción, que nos mantendrá horas y horas enganchados a la portátil.

En el plano técnico, todos los aspectos están súper cuidados. Los gráficos son de lo más simpáticos, el scroll es suave -como requiere un juego de este tipo- y las melodías se adecúan a la ambientación de cada mesa. En definitiva, un título que no debéis pasar por alto si queréis divertiros a tope.

Cruela de Vil



PINBALL
NINTENDO
Hal Laboratory
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 3 mesas
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar
Megas: 2

Gráficos — 79
Simpaticones al máximo, hacen que este pinball posea el toque divertido de los juegos de Kirby.

Música — 78
Las agradables melodías varían en función de la mesa en que se juegue, adaptándose a su tema.

Sonido FX — 76
Los avances de Kirby por el pinball cuentan con unos efectillos que resultan curiosos y cumplidores.

Jugabilidad — 88
Es facilísimo de manejar, y además Kirby resulta muy controlable a la hora de ser dirigido hacia las dianas.

Adicción — 89
El vicio que este juego provoca nada más encender la portátil alcanza límites insospechados.

Total — 85
El mejor y más divertido pinball que se ha visto hasta ahora en la pequeña Game Boy. Y no estamos exagerando.

Lo Mejor
- Que es divertidísimo.
- Se ha recreado perfectamente el mundo de Kirby en las mesas de pinball.

Lo Peor
- Que Kirby se caiga cuando ha conseguido llegar al último piso de la mesa.

LO MÁS NUEVO

PINK GOES TO HOLLYWOOD

VIDA COLOR DE ROSA

Es uno de los personajes más carismáticos de los dibujos animados. Luce su atlético tipo con un paso característico, cadencioso y, por qué no decirlo, pretencioso. Claro que su mirada insolente y su aire de superioridad tienen una razón de peso. La Pantera Rosa siempre ha sido un diamante. Un diamante de muchos quilates encargado de complicarle la vida al absurdo y despistado inspector Clouseau.

Su vida como dibujo animado comenzó en los títulos de crédito de la película "La Pantera Rosa". De allí se catapultó a la fama y acabó teniendo su propia serie rosa, su propio coche rosa y sus propios fans... de todos los colores. ¿Quién de vosotros no se ha reído frente a la tele con sus extravagancias e insolencias? Pues preparaos, porque un personaje tan genial no podía estar alejado durante mucho tiempo del entretenimiento rey, las consolas. Y por eso, ha probado suerte en Mega Drive con un juego plataformero de los de alucinar en rosa. Brillante, completo, variado y original, es decir, hecho a imagen y semejanza de nuestro entrañable amigo.

La historia que da pie al cartucho es tan simple como atractiva. La Pantera Rosa se ha introducido en los estudios de la legendaria productora Metro para tranquilizar su insaciable curiosidad. Y metido en los follones del foro, nuestro felino tiene que encontrar una salida... pero una salida fuera de lo normal, lo más complicada posible y totalmente retorcida.

Siete fases de diferente extensión se esconden tras el decorado de una película para gigantes. La nevera, una bota, un libro, ►

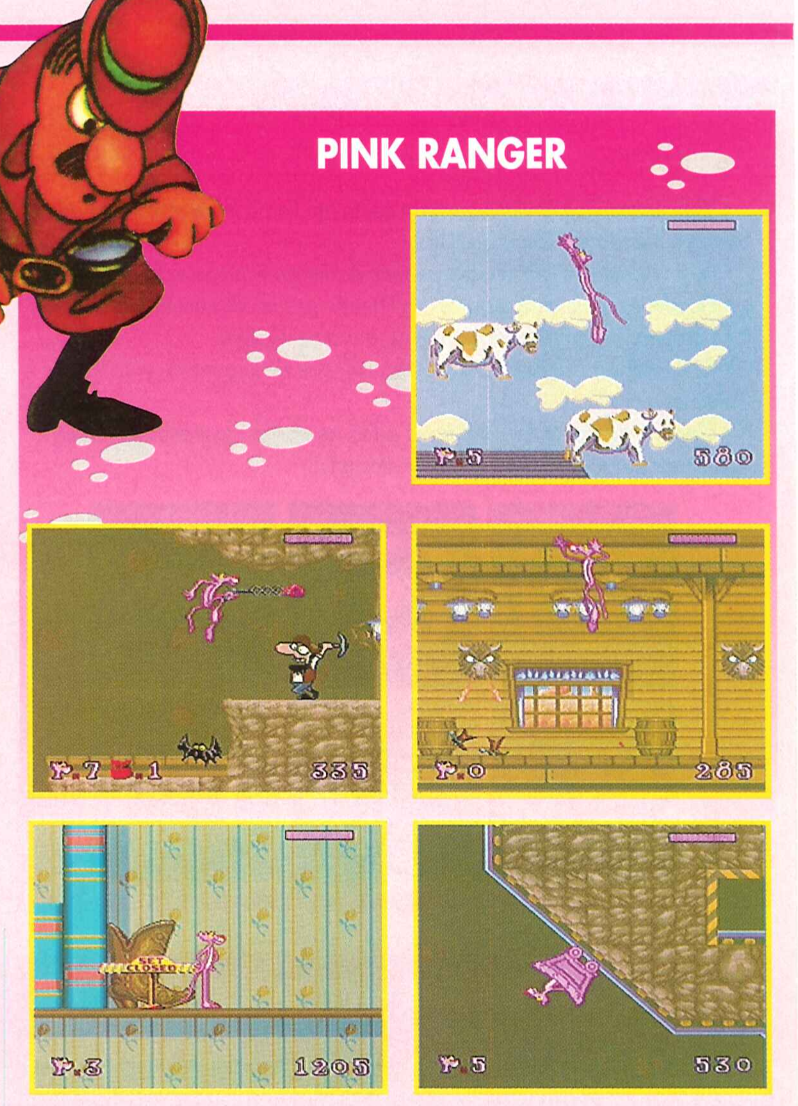


JUNGLE PINK

PINKISTEIN



PINK RANGER



PINKIN HOOD



un invernadero en miniatura, un cuadro, un barco dentro de una botella y el bote de los lápices ocultan la entrada a títulos de películas famosas como "Pinkin Hood", "Jungle Pink" o "Pinkistein". En ellas, la pantera contará con la ayuda de taladradoras rosas, alfombras voladoras rosas, cabinas telefónicas rosas y un puño extensible, cómo no, rosa. Y seguro que le hacen falta en más de una ocasión, porque concluir con éxito la aventura no va a resultar nada sencillo.

Su problema principal consistirá en hallar la salida, pues cada fase es un complicado laberinto lleno de trampas, entradas secretas y plataformas que pondrán a prueba la habilidad y la orientación de nuestra rosada amiga. Y por si fuera poco, por medio estará el inefable inspector Clouseau, oculto bajo mil y una formas diferentes, con el firme propósito de detener a la pantera como sea.

Para amenizar la aventura, contaréis con una banda sonora de auténtico cine. La conocidísima melodía de "La Pantera Rosa" se repite en casi todas las fases, pero encubierta bajo ingeniosos arreglos y acertadas variaciones rebosantes de originalidad y simpatía. Vamos, que es como sentarse a ver una película de dibujos animados, pero con el aliciente de que seréis vosotros quienes controlaréis el destino de la pantera más increíble de todos los tiempos.

Items en rosa

- **Vida extra:** *Queda claro que esta carita tan tierna incrementará en una unidad nuestro marcador de vidas.*
- **Puño:** *Alargará durante cierto período de tiempo el alcance del puñetazo.*
- **Escudo:** *Durante unos instantes, la Pantera gozará de inmunidad.*
- **Corazón:** *Restituirá en parte nuestra barra de energía.*
- **Taladradora:** *Eliminará a todos los enemigos de la pantalla y derribará algunos muros.*
- **Stop:** *Al depositar la señal en el suelo, se abrirá mostrando un "stop" que hará que todos los enemigos se detengan.*



Un diamante bien pulido

La Pantera Rosa es otro clásico de los dibujos animados que prueba suerte en el mundo de las consolas. Los ha habido más o menos afortunados en su cambio de formato, pero pocos han llegado a alcanzar la calidad que posee este programa.

La mecánica del juego y su intrigante desarrollo le convierten en un cartucho frente al que grandes y pequeños disfrutarán con la misma intensidad. Desde el mismo personaje hasta la banda sonora, pasando por la tipografía de los rótulos... en definitiva, todo, conforma la aventura más completa que jamás haya protagonizado la estilizada pantera.

Teniente Ripley

CAT ON A HOT PINK

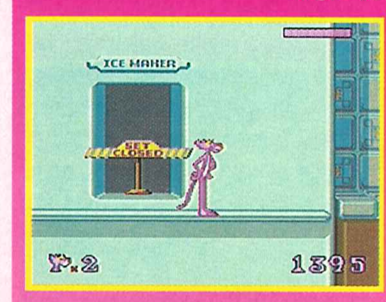








ICE MAKER



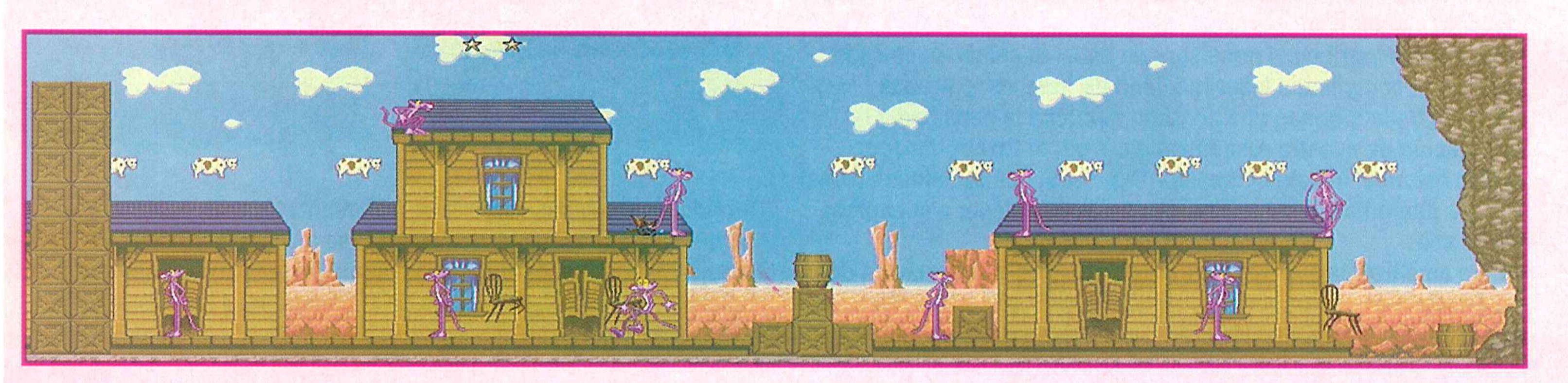












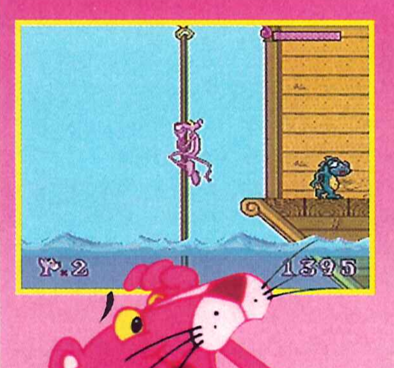
PINK BEARD





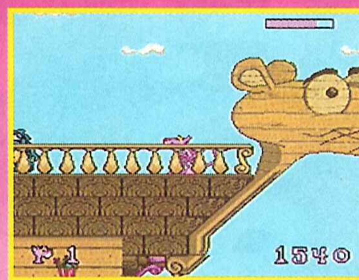




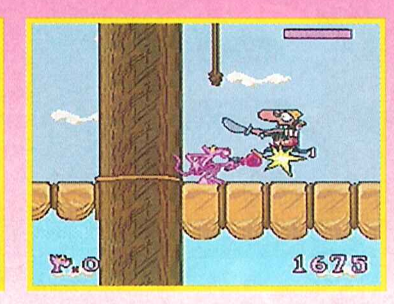










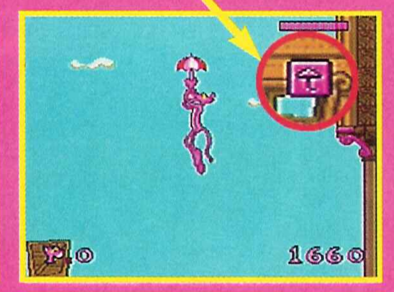


Variaciones de Telefónica... en rosa





Las monedas de la cabina



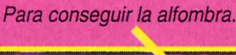
Para ascender con un paraguas.





Para crear nuevas plataformas.





Para conseguir la alfombra.

En algunas fases se producirá el ineludible encuentro de la Pantera Rosa con una cabina de teléfonos. Gracias a ella, nuestro personaje podrá solicitar alguna ayuda (puede darse el caso de que le resulte imprescindible tener una alfombra voladora, un paraguas o un nuevo tramo de plataformas).

Lo malo del caso es que sin monedas (las estrellas) y sin la tarjeta de ayuda determinada (cuadros rosa) la cabina permanecerá impasible ante la llamada de nuestra heroína. Así que ya sabéis lo que toca: a buscar estrellas y bloques rosa.

PINK GOES TO HOLLYWOOD

PLATAFORMAS
TECMAGIK
Tecmagik

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 7
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 89
Lo variado y original de las fases junto a la perfecta animación de la Pantera completan un gran nivel.

Música — 92
Flipante. Es la banda sonora de los dibujos animados adaptada a cada situación y fase.

Sonido FX — 86
Sin demasiados alardes de imaginación, sirven para recalcar las diversas acciones.

Jugabilidad — 91
Os divertiréis como enanos con su fácil manejo, su variedad y su amplia gama de posibilidades de juego.

Adicción — 90
Pese a poder empezar en cualquier fase, es muy posible que no descanséis hasta verlo terminado.

Total — 90
Un juego de plataformas original y divertido, que entusiasmará a los fans de la pantera y a los amantes de los buenos juegos.

Lo Mejor
- La enorme variedad de las fases.
- La música: totalmente rosa.
- Poder empezar a jugar en la fase que prefieras.

Lo Peor
- Atascarse en una fase y ser incapaz de encontrar la salida.
- Algunas fases son demasiado cortas.

the T2 arcade GAME

LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

Simplemente con el título, ya sabéis de sobra de qué va este juego. No es ni más ni menos que un arcade al más puro estilo «Operation Wolf», en el que mediante perspectiva subjetiva y la ayuda de una mirilla, deberéis deshaceros de todos los enemigos que pululan por la pantalla. Para lograrlo, contaréis con una ametralladora de disparo continuo, que lleva además incorporado un lanzacohetes de extraordinaria precisión.

Dicho así parece sencillo, pero nada más lejos de la realidad. Los Terminators, ocultos bajo cualquier forma, aparecerán y desaparecerán ante vuestros ojos a velocidad de vértigo. A ello hay que sumar otros elementos que se volverán en vuestra contra, como lanzacohetes, helicópteros y el cuerpo de policía armado hasta los dientes. Además, como en todo juego de pistola que se precie, a lo largo del recorrido se esconden items que potenciarán vuestra arma, cargadores y granadas.

Sin embargo, el juego también tiene detalles de gran originalidad, como la fase en que hay que custodiar el coche de John Connor, o en la que deberéis proteger a Sarah de una persecución policiaca. En cualquier caso, lo mejor es el gran parecido con la recreativa original y la espectacularidad de los gráficos digitalizados, sobre todo de las últimas fases. Por cierto, probad a disparar a la cabeza...

NINTENDO SUPER NINTENDO













ARCADE
LJN/PROBE
Midway

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 8





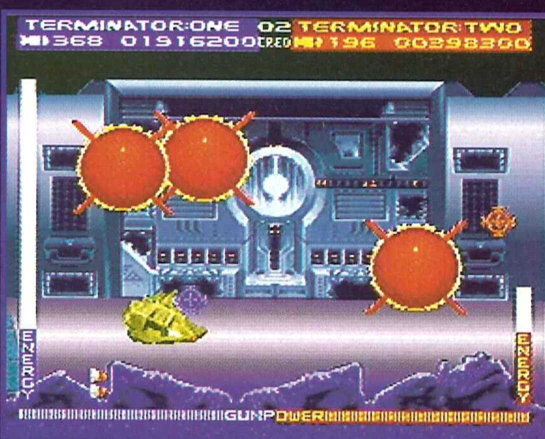


La Super da la bienvenida a un juego destinado a los amantes de disparar a todo lo que se mueva en la pantalla, y a aquellos que gusten de los retos difíciles.









Gráficos — 87

Similares a la recreativa, lo mejor lo encontraréis en las digitalizaciones de las últimas fases.

Música — 80

Bastante buena en líneas generales, aunque no deja de ser una anécdota entre el rugido de los disparos.

Sonido FX — 81

El contundente sonido de la ametralladora y las explosiones están muy bien conseguidos.

Jugabilidad — 83

Muy divertido y manejable en todos los aspectos, aunque no hay duda que lo mejor es jugar dos a la vez.

Adicción — 82

Por mucho que te gusten los juegos de pistola, su dificultad puede acabar desanimándote.

Total — 83

Un divertido cartucho con buenas digitalizaciones, parecido a la recreativa incluso en la dificultad.

El juego del apocalipsis

No se puede negar que los jugadores de gatillo fácil van a encontrar en este cartucho la respuesta a todas sus oraciones. Pero lo que tampoco se puede negar es que más de uno va a terminar desquiciado por la apocalíptica dificultad del juego.

Salvando este "pequeño" escollo, nos encontramos ante un arcade extraordinariamente divertido, con muy buenas digitalizaciones y acción trepidante desde el principio hasta el final. Lástima que cuando más entretenido se pone es precisamente a partir de la tercera fase, en la que llegar al final sano y salvo es casi tan difícil como acabar con el T-1000.

Teniente Ripley



Lo Mejor

- Que sea tan parecido a la recreativa.
- Jugar a dobles.
- Las digitalizaciones finales del espectacular T-1000.

Lo Peor

- La elevadísima dificultad del juego: es excesiva.

LO MÁS NUEVO

SEGA GAME GEAR

LA NBA EN UN BOLSILLO

Después de su espectacular paso por las 16 bits, «NBA Jam» llega ahora a la pequeña de Sega. Con idéntico planteamiento que la versión original, os ofrece la posibilidad de mediros en un dos contra dos con los mejores tandems de la liga americana.

Pero no penséis que se trata del baloncesto que estáis acostumbrados a ver, sino que consiste en un dos contra dos muy especial. No hay reglas, salvo la del límite de posesión, el juego duro es imprescindible y hacer un mate a menos de seis metros del suelo se considera una bandejilla sin importancia. Y en cuanto a los jugadores, podréis elegir a cualquiera de los 27 equipos que componen la liga profesional, para contar con estrellas como Barkley, Olajuwon, Divac o Wilkins, capaces de hacer saltar en llamas la red.

El control del juego no puede ser más sencillo: hay un botón para pasar/pegar, otro para tirar/saltar y el "start" para meter el turbo y hacer imparable a vuestro jugador. Para facilitar las cosas, podéis optar entre controlar siempre al mismo jugador o que el control varíe según la posición del balón. Por lo demás, los partidos se dividen en cuatro cuartos, tras los que recibiréis una detallada información estadística y algunos consejos del entrenador.

Y no tiene más ciencia. «NBA Jam» es un juego preparado únicamente para divertir, con toda la espectacularidad, rapidez y soltura de un deporte como el baloncesto.



¡Cuidado, quema!



Si un jugador consigue varias canastas seguidas, se convertirá el el jugador "caliente" del partido y no fallará una. Tan caliente tan caliente, que la pelota llameará en sus manos y quemará la red al meter una canasta. Lástima que cuando el contrario anote algún punto se enfriarán los ánimos...

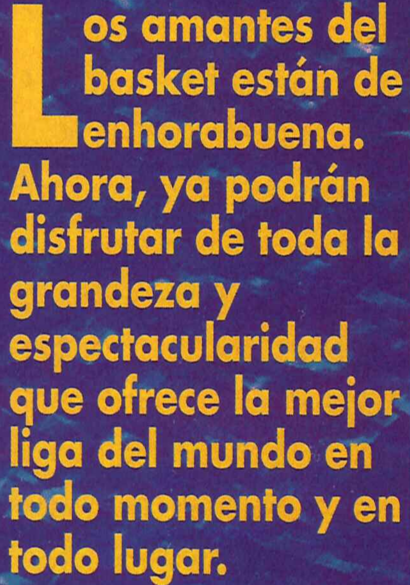




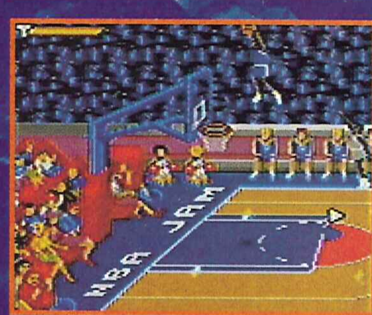








Los amantes del basket están de enhorabuena. Ahora, ya podrán disfrutar de toda la grandeza y espectacularidad que ofrece la mejor liga del mundo en todo momento y en todo lugar.







La cesta más divertida



Resumir en una consola portátil las excelencias de «NBA Jam» no era una tarea nada sencilla. No obstante, tenían que caber 27 equipos, un montón de mates, todo el espectáculo del baloncesto y una altísima jugabilidad. Pues bien, es cierto que no es tan completa como la versión 16 bits y que el tamaño de la pantalla reduce el campo de visión, pero son detalles que se pueden perdonar por la posibilidad de arrastrar tu deporte favorito a cualquier lugar donde vayas.

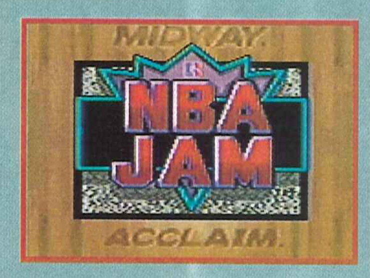
Teniente Ripley







GAME GEAR



DEPORTIVO
ARENA
Iguana
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 27
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 82
Aunque no tiene todas la animaciones de la versión MD, es una conversión con buenos movimientos.

Música — 84
Es uno de los puntos fuertes de este cartucho, por su gran calidad y el animado ritmo que impone.

Sonido FX — 80
Se echa en falta más variedad de efectos. Los que hay cumplen bien, pero sin excesivos alardes.

Jugabilidad — 83
El control puede resultar un tanto extraño al principio, pero si te gusta el baloncesto te divertirás.

Adicción — 84
Ser el mejor es algo que pica mucho, y si además los passwords mantienen tu tabla de records...

Total — 83
Una buena conversión para portátil de un juego que se puede definir con dos palabras: diversión y espectacularidad.

Lo Mejor
- La espectacularidad del juego.
- Poder elegir entre los 27 equipos de la NBA.

Lo Peor
- El control es un poco extraño.
- En algunos momentos se pierde la noción del balón.









¡AY, QUE ME DESMIEMBRO!

Nos situamos en los albores del siglo XXI, una época en la que los "crash dummies" han evolucionado sorprendentemente. Incluso uno de ellos, el profesor Zub, ha creado un nuevo torso que aumenta hasta límites asombrosos la resistencia de estos muñecos, el T9000. Zub, sin embargo, sospecha que el malvado Junkman quiere hacerse con el secreto de este fabuloso producto, por lo que ha convocado a Slick y a Spin en su laboratorio. Poco después las sospechas se han confirmado, ya que Junkman ha arrasado el laboratorio para raptar al científico.

Ante tal atropello, nuestros protagonistas han decidido dividirse la misión. Mientras Slick se lanzará al rescate del profesor, su compañero Spin se quedará vigilando el codiciado laboratorio. Así, Slick deberá atravesar cuatro fases si quiere rescatar a Zub.

Los "crash dummies" al servicio de Junkman, los alambres espinosos, las bombas, los estrechos pasadizos o los andamios llenos de púas no supondrán grandes obstáculos para él. O por lo menos eso es lo que piensa, ya que cada vez que uno de sus adversarios logré alcanzarle, Slick perderá una parte de su cuerpo hasta quedarse reducido a un simple torso con cabeza.

Claro, que ésta será una situación temporal, pues si coge los destornilladores que se encuentran diseminados por las distintas fases, verá cómo su cuerpo vuelve a componerse. Además, podrá recoger otros objetos útiles: llaves inglesas que puede arrojar a sus adversarios, rayos que duplican su velocidad o aire comprimido que le permite hincharse como un globo y volar.

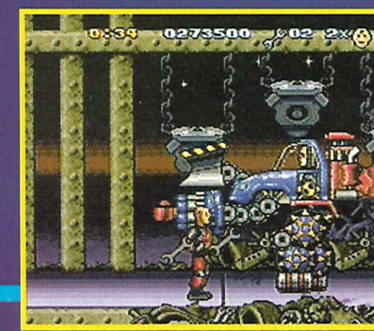
Con ellos, un poco de habilidad y vigilando el reloj, su misión no será demasiado complicada. Y por si esto no fuera suficiente, aquí estás tú para ayudarle a completarla con éxito, ¿no?

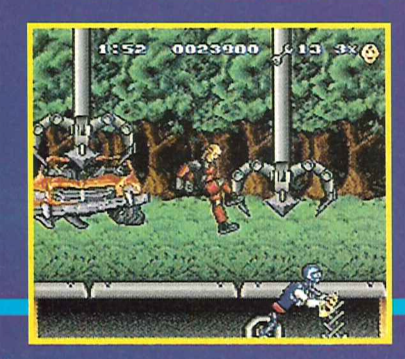


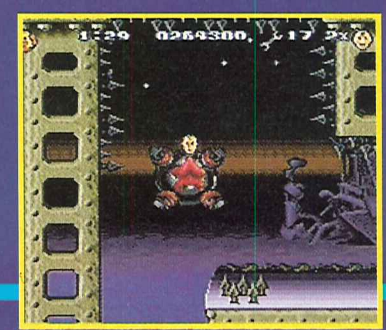
NINTENDO SUPER NINTENDO

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

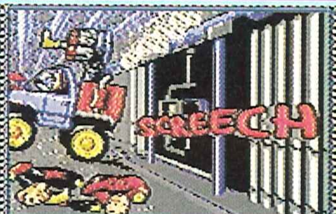










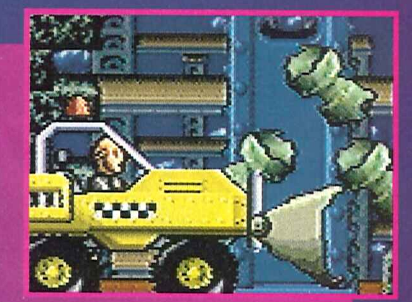


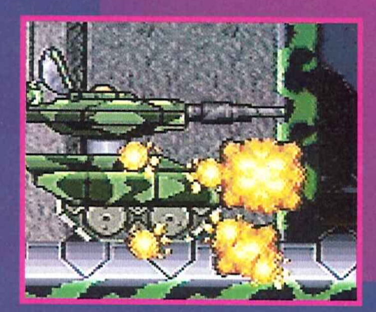




Vaya salto

Nuestro intrépido Dummie sólo podrá pasar de nivel si encuentra la plataforma que le lanza al siguiente. Claro, que tendrá que localizarla antes de que el tiempo llegue a cero.

Bonus sobre ruedas

Cada vez que Slick complete con éxito una fase, derrotando al corrrespondiente enemigo final, montará en uno de estos vehículos y ¡a correr...!

Para perder la cabeza

Si alguno de vosotros está pensando que este juego es una continuación de los «Crash Dummies» de siempre, que se lo vaya quitando de la cabeza. Porque el cartucho que bajo este título aparece para los 16 bits de Nintendo, no tiene nada que ver con versiones anteriores.

En esta ocasión se trata de una aventura puramente plataformera, en la que en vez de ver cómo disminuye la barra de energía podréis presenciar cómo el protagonista va perdiendo todos sus miembros, hasta quedar convertido en un tronco con cabeza andante. Eso sí, con piernas o sin ellas no resulta fácil de manejar, aunque con un poco de práctica este problema estará resuelto. Por lo demás, gráficos originales, buenas animaciones y mucha diversión.

Cruela de Vil

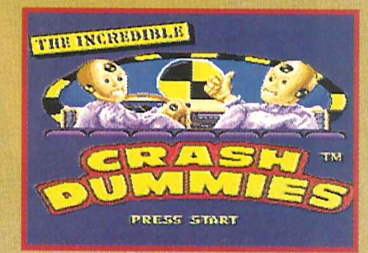





¡Mira mamá, sin brazos!

Comenzamos el juego provistos de todos los miembros. Cada vez que nos dé un adversario, perderemos progresivamente brazos y piernas. Los recuperaremos con los destornilladores.

SUPER NINTENDO



ARCADE
LJD
Gray Matter
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — **75**
Aunque no se les puede negar cierta originalidad, resultan muy simples y no demasiado brillantes.

Música — **80**
Melodías movidas, que dotan al juego de ritmo en función de las situaciones que atraviesa el dummie.

Sonido FX — **83**
Bocinazos, pitidos, saltos, rebotes, disparos... todo muy contundente y bien plasmado.

Jugabilidad — **81**
Aunque es un pelín difícil de manejar, acabaréis controlándolo con piernas o sin ellas.

Adicción — **83**
El juego y su protagonista son lo suficientemente atractivos y divertidos como para enganchar.

Total — **81**
Un buen arcade que demuestra que los "dummies" dan mucho más juego que para estrellarse simplemente contra muros.

Lo Mejor

• Que Slick, en vez de perder energía, se vaya desmembrando. Una idea original.

Lo Peor

• Que no se haya incluido la opción de dos jugadores simultáneos. El cartucho habría ganado mucho con esta baza.

LA GAME GEAR YA TIENE SUS MICROMACHINES



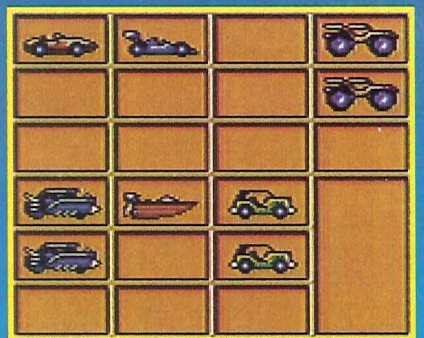






¿Cuál es la consola idónea para unos vehículos de tamaño reducido, pero que poseen una capacidad de diversión gigantesca? Exacto, la Game Gear. Tras sus éxitos en otros soportes, llega por fin la versión de «Micromachines» para la portátil de Sega, con una sorprendente novedad: la posibilidad de dos jugadores simultáneos con la misma consola. Una opción que nunca antes se había utilizado en una portátil.

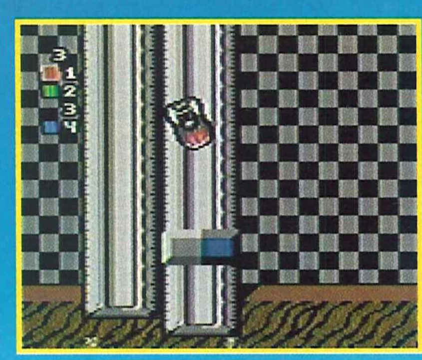
Pero además de éste, el cartucho contiene dos modos para un solo jugador: "Torneo" o "Head to Head" ("Cara a Cara"). En la primera modalidad, te enfrentarás a tres amiguitos que hayas elegido previamente de entre los diez personajes restantes -tú ya habrás escogido el tuyo-. Las carreras por los diversos circuitos, exactamente iguales a los de Master y Mega Drive, constarán de tres vueltas, al término de las cuales los dos primeros clasificados pasarán a la siguiente ronda. A los dos perdedores se les restará una vida, teniendo en cuenta que cada personaje posee tres vidas (tanto los manejados por la computadora como el tuyo).



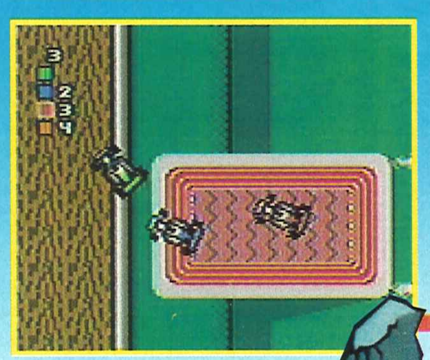
En la modalidad "Cara a Cara" tendrás que hacer frente a un solo rival, al que no podrás dejar más de una pantalla de ventaja, pues en ese caso puntuará en forma de bonus. Y ten cuidado, porque si consigue acabar con tus bonus, habrás perdido una de las tres vidas que posees.

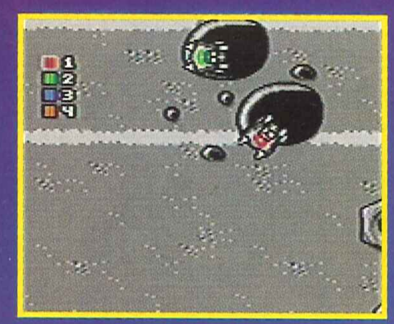
En esta ocasión podrás escoger entre siete vehículos distintos: coche deportivo, fórmula uno, tanque, todoterreno, camión "macarra-destroyer", lancha fueraborda y booguie súper ruedas. Cada uno de ellos, por supuesto, con sus respectivos escenarios, tan alucinantes y divertidos como los de las versiones anteriores.

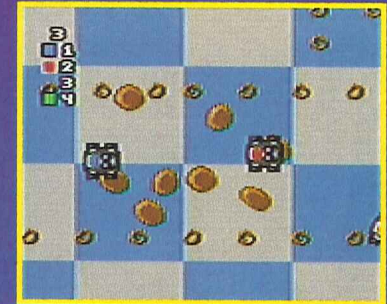




En fin, que la pequeña portátil también va a poder disfrutar de las excelencias de este «Micromachines». Un título que se ha convertido en imprescindible para todo poseedor de un soporte Sega.

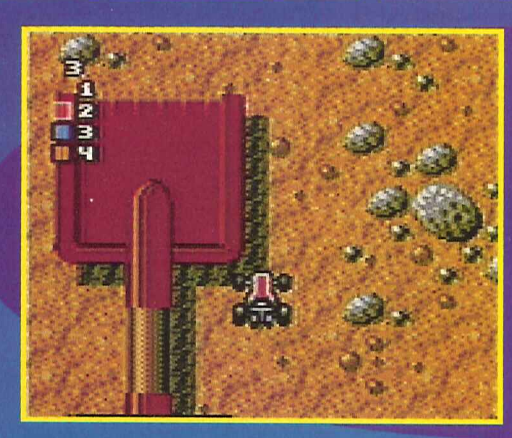










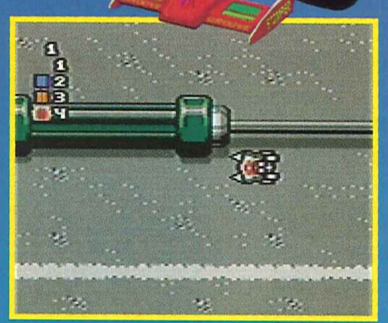


Estos famosos coches en miniatura se han hecho más pequeños aún para disputar sus vibrantes carreras en el interior de la Game Gear.

DEPORTIVO
SEGA
Codemasters
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 21
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4







Gráficos — 91
La definición de los objetos que forman los circuitos alcanza un nivel pocas veces visto en Game Gear.

Música — 85
Temas conocidos, sobre todo el que suena antes de entrar en el circuito, en la línea Pink Floyd de los 70.

Sonido FX — 89
Sonido motor, golpes, salidas de pista e incluso el chirriar de las ruedas. Todo tiene un elevado nivel.

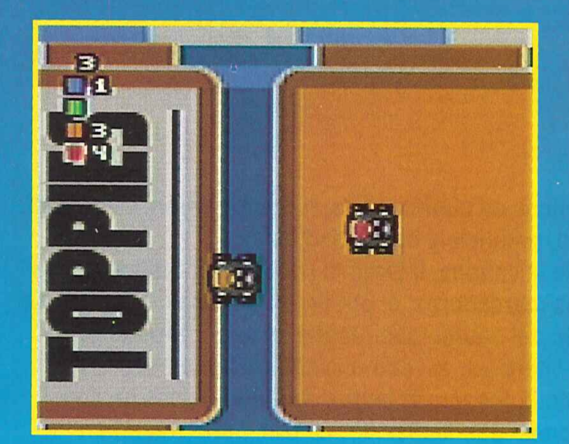
Jugabilidad — 92
Los vehículos son muy manejables y contiene la opción de dos jugadores simultáneos, nueva en GG.

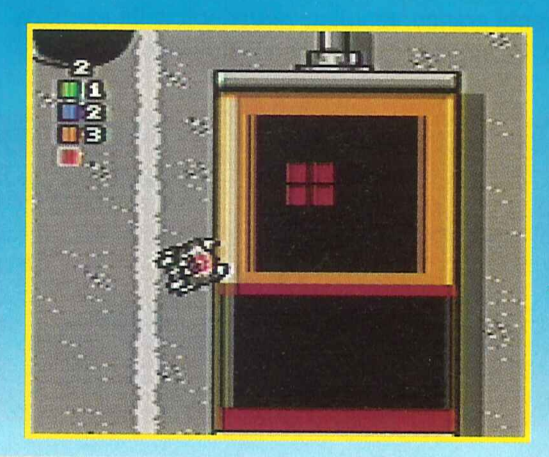
Adicción — 94
Divertidas carreras y originales escenarios aseguran una adicción instantánea y duradera.

Total — 90
Codemasters demuestra a qué altos niveles se puede llegar utilizando una tecnología simple, a base de imaginación y creatividad.

Lo Mejor
- La definición de las imágenes, casi tan buenas como las de Mega Drive.
- Los originales circuitos.

Lo Peor
- Algunos guiños de los coches cuando están muy juntos en carrera.





Garantía de diversión

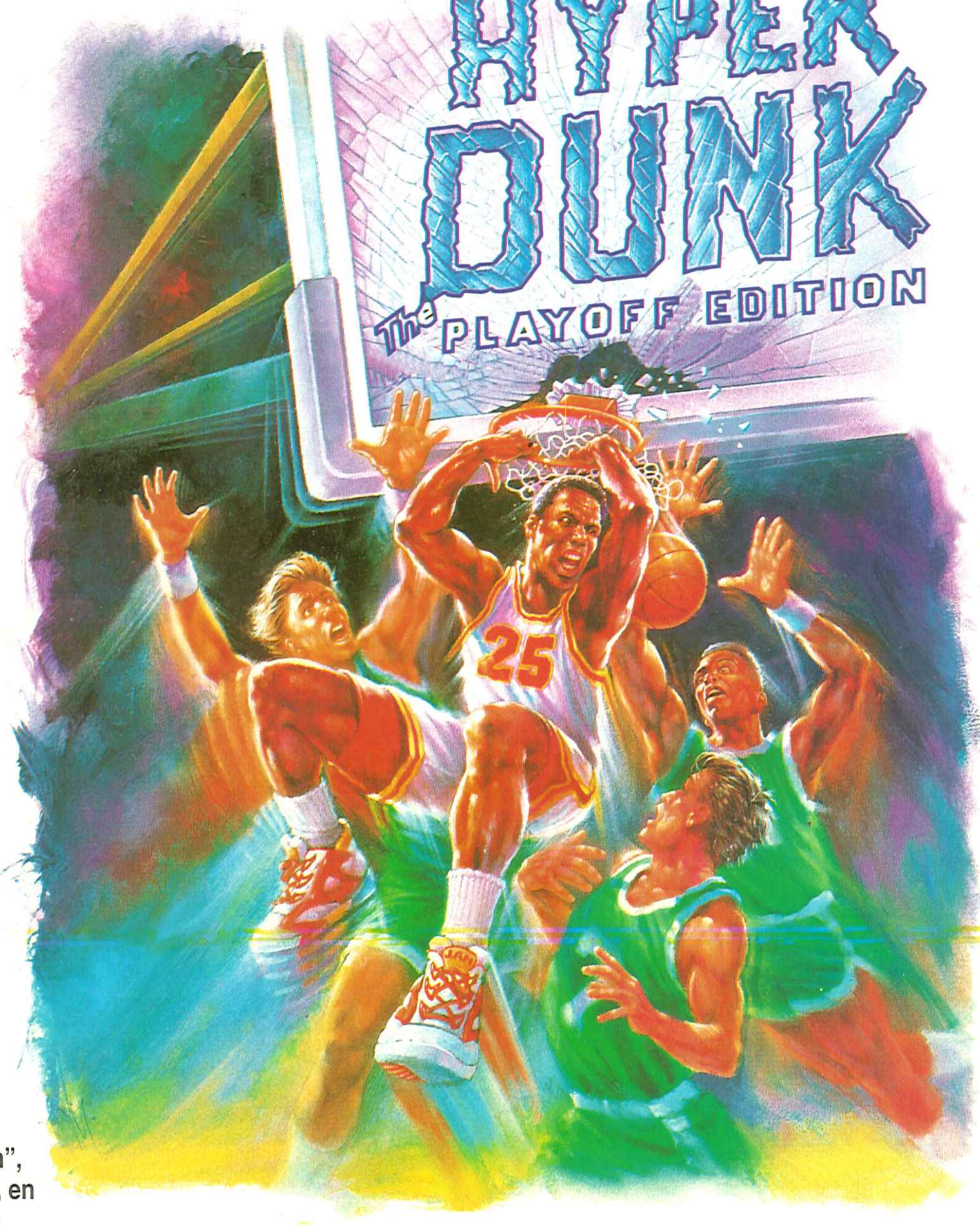
Sencillamente genial la conversión realizada por Codemasters de esta joya jugona. Aunque no aparezcan los simpáticos helicópteros, algo normal si tenemos en cuenta la menor capacidad de Game Gear, los trazados son idénticos a los de Mega Drive y poseen una definición de la que pocos juegos para la portátil de Sega pueden hacer gala.

Por si esto no fuera suficiente, la manejabilidad de los vehículos es correcta, y la opción de dos jugadores simultáneos con una sola Game Gear es completamente revolucionaria. Todo ello ha contribuido a aumentar aún más la jugabilidad y adicción de un juego, «Micromachines», que se ha convertido en toda una garantía de diversión.

Boke







EL PODER DEL BASKET

Una de las mejores compañías de videojuegos, Konami, se ha atrevido a realizar «Hyperdunk», un simulador de baloncesto que presenta un modo de juego nunca visto anteriormente: el "Multi-play". En él podrán participar simultáneamente hasta ¡ocho jugadores! (sí, has leído bien, ocho). Para ello, eso sí, habrás de contar con dos Segatap y muchos amigos que quieran participar en el encuentro.

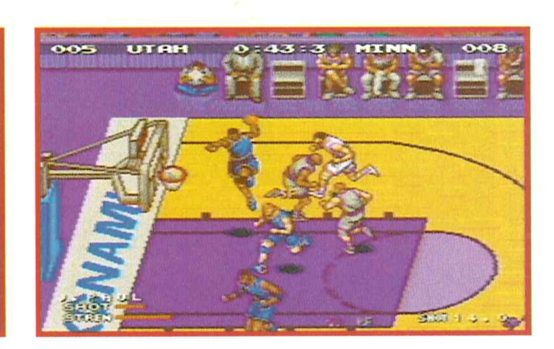
Además del "Multi-play", «Hyperdunk» contiene otros dos modos de juego: "Exhibición", que consiste en un solo encuentro, y "Play Off", en el que disputarás eliminatorias al mejor de siete partidos, con el objetivo de proclamarte campeón del torneo. Por otra parte, las opciones que ofrece van desde los dos modos de acción -arcade o normal-, la duración de cada cuarto -2, 4, 8 ó 12 minutos-, el tiempo de posesión -24, 30 ó 45 segundos- y la posibilidad de oír o no música de fondo durante el partido.

El número de equipos que entran en juego es de dieciséis. Representan a otras tantas ciudades de Estados Unidos, pero sus nombres no coinciden con los de la Liga Profesional (entre otras cosas, porque no han pagado derechos de utilización). Asimismo, sus plantillas están compuestas por jugadores ficticios, con diferentes estadísticas en cuanto a tiro, robos de balón, velocidad, capacidad de salto, potencia y capacidad física.

La perspectiva de la cancha, lateral, te permite ser testigo de los dos banquillos, los marcadores, el público y la mesa de control. La pista, dependiendo del equipo que juegue en casa, variará en cuanto al color del parquet, así como la equipación de los jugadores. Por último, los movimientos de éstos -pases, mates, tiros, robos o tapones- son fáciles de realizar, pero presentan un pequeño inconveniente gráfico: resultan verdaderamente extraños y, en ocasiones, no tienen nada que ver con la mecánica habitual



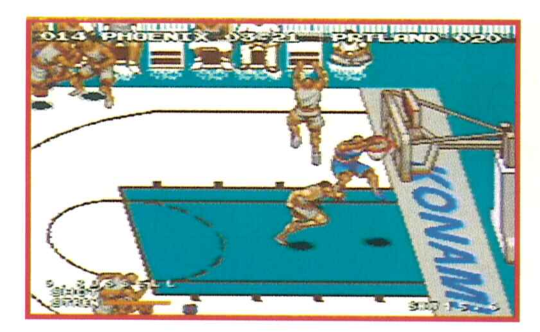




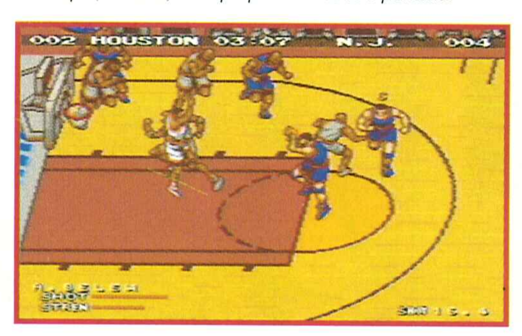
Con ocho basta

La rutilante novedad de este cartucho es la posibilidad de disputar un encuentro con ocho jugadores simultáneos, cuatro por cada equipo. Una opción que dispara la adicción a «Hyperdunk» y que le convierte en un juego pionero. Si hubieran afinado más en los gráficos...

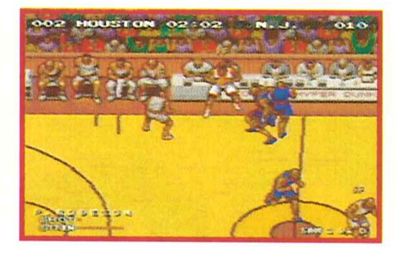




«Hyperdunk» también cuenta con unas buenas dosis de espectacularidad. Prueba de ello es este contundente mate que, incluso, hará parpadear vuestra pantalla.



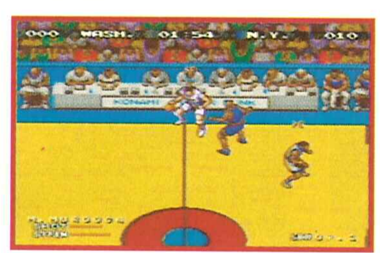
















Jugabilidad muy particular

El primer aspecto que nos llama la atención de este cartucho, en relación con el apartado gráfico, es la extraña manera que tienen los jugadores de realizar sus movimientos sobre la cancha. Pero una vez superada esta primera sorpresa, nos encontramos con otra mucho mayor: la genial posibilidad de ocho jugadores simultáneos. Aunque los gráficos no acompañan a esta innovadora opción, especialmente los de las pistas de juego, la potencia de las acciones y la facilidad de manejo convierten a «Hyperdunk» en un buen exponente consolero del deporte de la canasta.

Boke

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 0
Nº de fases: 16 equipos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — **70**
Los movimientos de los jugadores son muy extraños y las canchas de juego no tienen volumen.

Música — **83**
Cuentas con la posibilidad de oírla mientras juegas el partido. Mención especial merece el tema de la intro.

Sonido FX — **81**
Correctos para ser un simulador de baloncesto. Tiene voces digitalizadas que animan el partido.

Jugabilidad — **80**
Los distintos movimientos de ataque y defensa, aunque extraños, son muy fáciles de realizar.

Adicción — **82**
La sorprendente opción de ocho jugadores da a este cartucho un novedoso nivel de adicción.

Total — **81**
Un juego que gráficamente no refleja las grandes posibilidades de diversión que guarda en su interior.

Lo Mejor

- **Ese increíble modo de juego para ocho jugadores simultáneos, verdaderamente revolucionario.**

Lo Peor

- **Los gráficos, fundamentalmente las animaciones de los jugadores.**

LO MÁS NUEVO

VIRTUAL SOCCER









LAS VIRTUDES DEL FÚTBOL

Cuando ya ha pasado más de medio año desde la aparición de «Striker» y la fiebre jugona de «Super Soccer» se ha diluido en el tiempo, Hudson Soft sorprende a los nintenderos españoles con un simulador de fútbol, gracias al cual podrás realizar tu propia Copa del Mundo sin pertenecer a la FIFA.

La primera sorpresa grata que nos encontramos es la posibilidad de elegir entre tres perspectivas distintas del campo: vista lateral, vista superior y vista plana. La segunda elección se refiere a las condiciones climáticas en las que se desarrollará el encuentro. Así, podrás optar entre tiempo lluvioso, caluroso o soleado; césped duro, blando o normal; y viento en calma o soplando desde una dirección determinada.

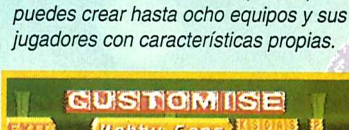
Esta gran variedad de opciones continúa con seis modos de juego diferentes. En los cuatro primeros, tendrás a tu disposición 24 selecciones nacionales para disputar la "Copa Continental" (16 equipos enfrentados por el sistema de eliminación directa), "Nations Shield" (liga entre ocho selecciones), partidos de "Pretemporada" (podrás elegir entre los 24 equipos para disputar un solo encuentro de carácter amistoso) o para realizar "Prácticas" (con posibilidad de disputar un partido sin adversarios o de entrenarte en el lanzamiento y parada de penalties).

Los dos modos restantes de juego, "Custom Teams" (disputarás un partido eligiendo tus propios equipos) y "Custom Trophy" (torneo de copa) hacen referencia a otra de las genialidades de «Virtual Soccer», la opción Customise. En ella podrás crear hasta ocho equipos diferentes con sus respectivos colores, "diseñando" a los jugadores que lo compongan en cuanto a disparo, velocidad, capacidad ofensiva o defensiva, fuerza y posición en la cancha.

Ante este aluvión de posibilidades de diversión diferentes, sólo te queda una posibilidad: rendirte ante la evidente jugabilidad de un excelente simulador, con perfectas rotaciones y un sorprendente zoom, que pronto llegará a lo más alto en la Copa del Mundo de Juegos Futboleros.

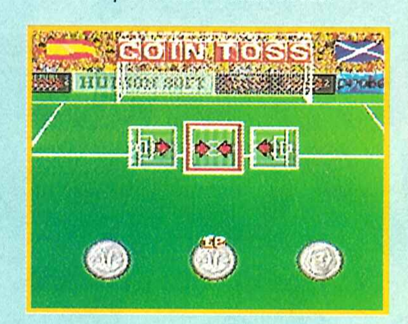


El tradicional sorteo de balón y campo con el sistema de la moneda al aire también aparece en «Virtual Soccer».



Con la opción "Customise" (diseño) puedes crear hasta ocho equipos y sus jugadores con características propias.

España es una de las selecciones que han utilizado los chicos de Hudson, si bien su nivel de juego no es muy alto.









No caben más opciones

Una compañía caracterizada por lanzar al mercado cartuchos de excelente jugabilidad como es el caso de «Super Bomberman», Hudson Soft, ha bajado algo la guardia con este nuevo lanzamiento. En el plano gráfico, y aunque no aparezcan imágenes virtuales como se puede pensar por su título, presenta aspectos excelentes (las tres perspectivas de la cancha) junto a otros simplemente buenos (algunos de los variados movimientos de los jugadores).

Por otra parte, sus numerosas opciones y la posibilidad de crear hasta ocho equipos da una nueva dimensión a los cartuchos de fútbol, ya que no sólo jugarás a ser futbolista, sino también entrenador e incluso presidente.

Boke













«Virtual Soccer» es uno de los juegos que más opciones llega a tener. Entre las destacadas, se encuentra la que nos permite elegir hasta tres perspectivas de la cancha, y una fundamental en el fútbol moderno: las tácticas de juego.

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ARCADIA
Hudson Soft
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 32 equipos
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Torneos
Megas: 8

Gráficos — 86

Buenas animaciones de los jugadores, aunque con cierta brusquedad en los movimientos.

Música — 91

Junto a la de la pantalla de opciones, durante el partido suena música característica del país que esté jugando.

Sonido FX — 92

Deslizamiento de los jugadores, griterío de hinchas, patadones al balón... no falta de nada.

Jugabilidad — 85

En cuanto juegas un poco, se domina bien. Aunque la respuesta de los jugadores al pad puede resultar lenta.

Adicción — 88

Las tres perspectivas y la variedad de opciones lo hacen muy adictivo, como todo buen juego deportivo.

Total — 87

Un simulador de fútbol que cubre las exigencias de los aficionados y será fuente de diversión para los que gustan de buenos juegos.

Lo Mejor

- Las tres perspectivas del campo.
- La gran cantidad de opciones.
- Crear tus propios equipos y jugadores.

Lo Peor

- El difícil control de los jugadores.
- Que no presente opción para cuatro jugadores simultáneos.



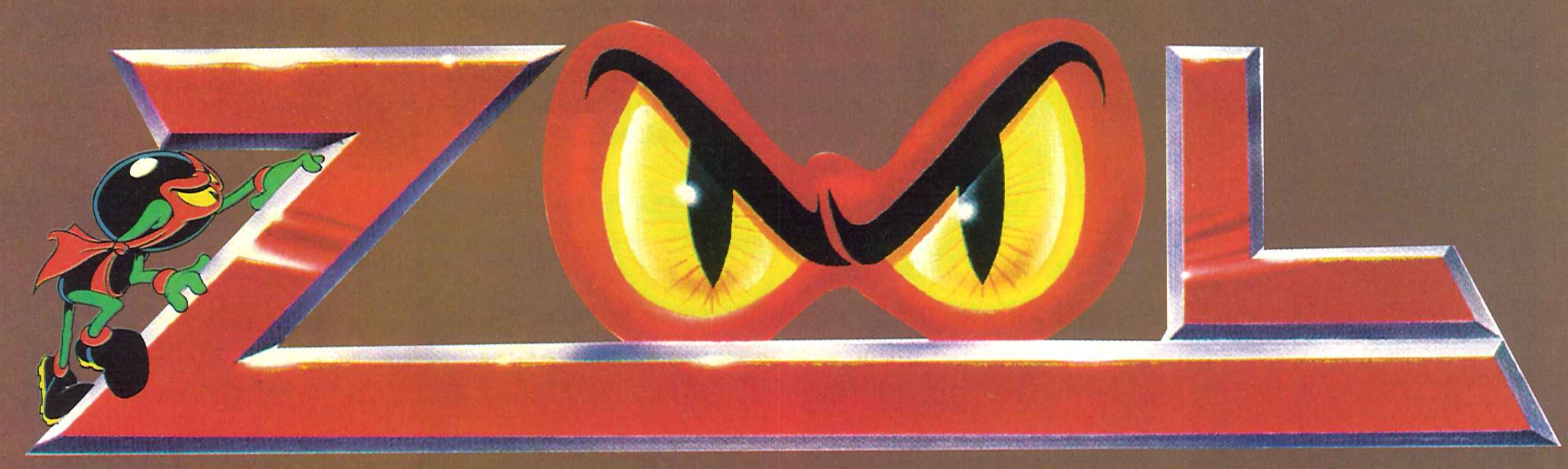
NINTENDO GAME BOY

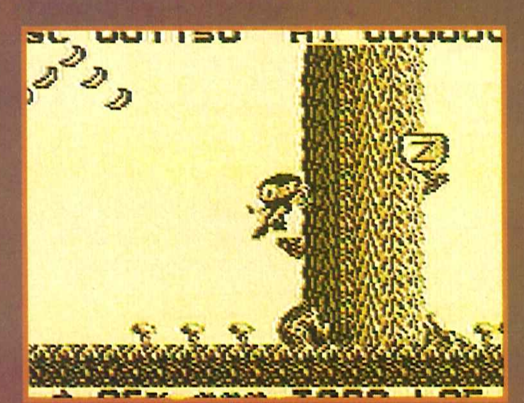
EL ZOOL PORTÁTIL DE NINTENDO

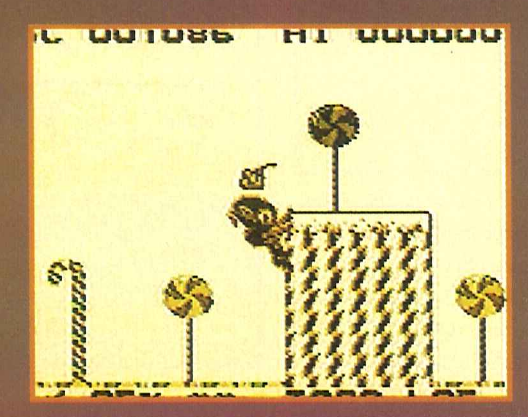
Aquí está la conversión para Game Boy de «Zool», el Ninja de la Enésima Dimensión, con todos los ingredientes que han hecho de él una súper estrella del videojuego mundial. En esta ocasión el héroe mezcla de hormiga y chupa-chup recorrerá cuatro enormes fases (divididas a su vez en varias subfases más una zona secreta de bonus), en las que deberá recoger cierto número de items en un tiempo determinado si quiere seguir adelante en su aventura.

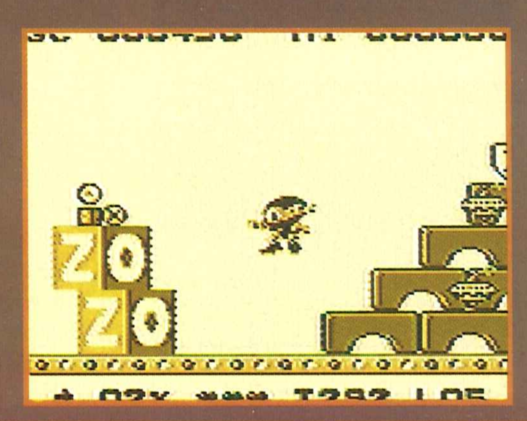
Por supuesto, en su camino se interpondrán mil y un desniveles en forma de originales plataformas (tienen el aspecto de caramelos, instrumentos de música, frutas o juguetes) y tendrá que eliminar (disparándoles o saltando encima de ellos) todos los objetos que bajo el influjo de Krool intenten atacarle. Afortunadamente, y como buena súper hormiga que es, Zool será capaz de saltar, girar en el aire, agacharse, deslizarse por rampas o por zonas llanas, e incluso trepar como el mejor de los escaladores.

Ahora, el turno de vivir la aventura más dulce de la historia es tuyo. Así que salta, gira, trepa y descubre junto al Ninja de la Enésima Dimensión la imaginación secuestrada. Ya verás lo fácil que es divertirse a la vez que saboreas un buen chupa-chup.







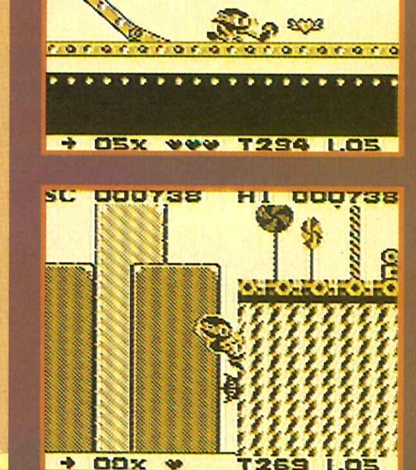


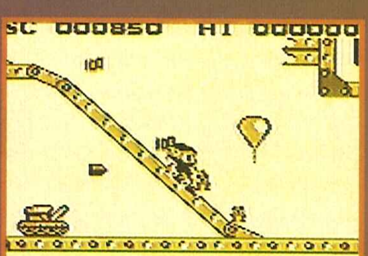
Zool  Game Boy

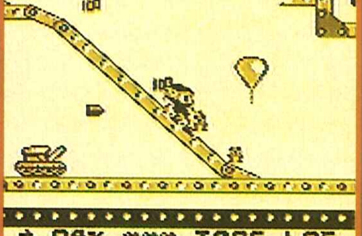
No ha podido caer en mejor soporte este personaje tan peculiar. Con los mismos movimientos de las versiones para consolas más potentes y un tamaño bastante grande para Game Boy, «Zool» mantiene esos niveles de diversión que le han servido para ser conocido por todos los aficionados a las plataformas bien hechas.

Unos gráficos de excelente definición -haciendo especial mención para unas animaciones como pocas veces se han visto en Game Boy- que se pueden disfrutar en fases muy extensas, con tres niveles de dificultad, hasta cinco vidas y tres continuaciones dan para muchas horas de diversión. Aunque eso sí, no es nada fácil llegar al final de la fase dentro del tiempo estipulado.

Boke

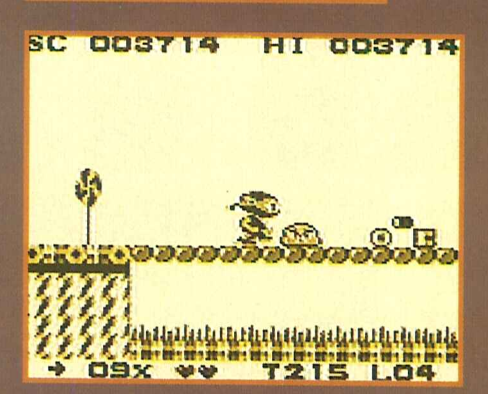








Si alguno de vosotros pensaba que la portátil de Nintendo no estaba hecha para un héroe como Zool, nos alegra decirle que estaba muy equivocado.





Como apreciarás en estas imágenes del juego, el tamaño del personaje lo hace muy jugable.

GAME BOY



PLATAFORMAS
NINTENDO
Gremlin Graphics
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: De 1 a 5
Megas: 2

Gráficos — 84
Tanto la concepción plana de los paisajes como las animaciones y el tamaño de Zool son los idóneos.

Música — 80
Una musiquilla que se deja escuchar. Tan graciosa y simpática como el propio personaje.

Sonido FX — 78
Dentro de un nivel medio. No presenta novedades respecto a otros cartuchos, pero son correctos.

Jugabilidad — 83
Variedad de opciones, numerosos movimientos de Zool y buena respuesta de éste al pad de dirección .

Adicción — 84
Un aspecto fundamental es el nivel de dificultad, y éste está sobrado sin llegar a la desesperación.

Total — 83
El pequeño ninja plataformero ha encontrado en la portátil de Nintendo un marco excepcional para sus aventuras.

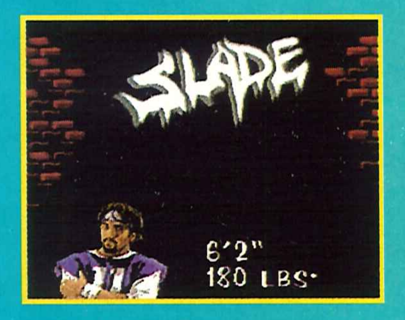
Lo Mejor
- **Las variadas animaciones del personaje.**
- **La definición de los escenarios.**

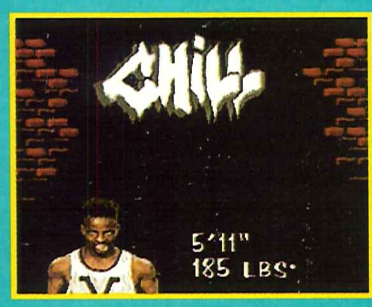
Lo Peor
- **Que no tenga passwords al acabar las extensas fases.**

LO MÁS NUEVO



EL BASKET ES EL DUEÑO DE LA CALLE







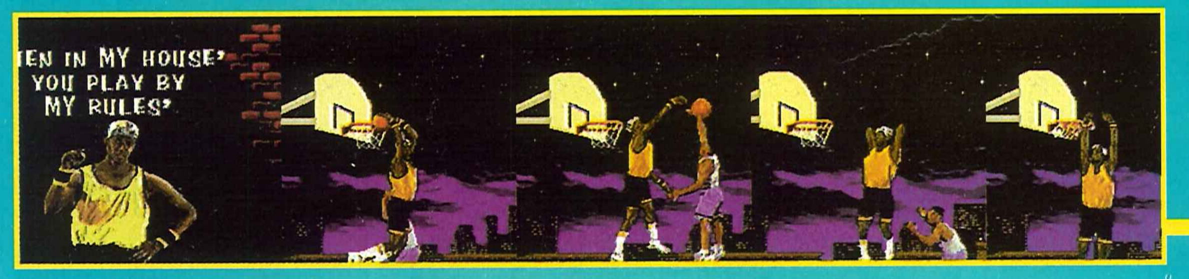
Con unas digitalizaciones excelentes de personajes de carne y hueso, «Jammit» recrea el ambiente de los playground "yankis". Para jugar en él, deberás empezar por elegir entre Roxy, Chill o Slade, tres jugadores que presentan niveles diferentes de agilidad, precisión en el tiro y envergadura. El juego consta de siete modalidades diferentes, todas ellas de uno contra uno:

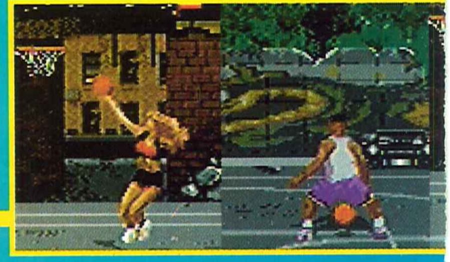
- 1 CONTRA 1. El primero que llega a 21 puntos, consigue la victoria.
- FRENZY. Puntúan únicamente las canastas conseguidas desde dos cruces móviles. No hay faltas y se dispone de dos balones.
- SLAMS ONLY. Sólo cuentan los mates.
- IN 2 IT. Sólo puntúan los encestes conseguidos desde dos cruces móviles.
- POISON. Al mejor de 21. Igual que el 1 contra 1, pero con una diferencia: el punto veinte es veneno; si llegas a él, pierdes diez.
- SWEAT. Al mejor de 21. No hay faltas, y el jugador que encesta sigue jugando.
- 2 HOT. Con una cruz móvil. Si metes una canasta desde ella, tendrá valor doble.

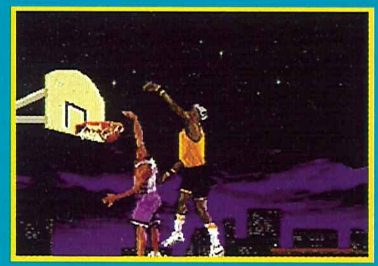
En la opción de un jugador, deberás ir superando cada una de estas pruebas, apostando una suma de dinero a tu victoria. Si consigues vencer en todas ellas, y antes de volver a hacer el recorrido de los 1 contra 1 con Judge, el primo hermano de Jordan, te medirás en una batalla sin cuartel con los otros dos protagonistas a la vez. En la opción de dos jugadores, podrás optar por cualquiera de las siete modalidades, así como por uno de los tres escenarios en que se desarrollan los enfrentamientos.

Otra de las sorpresas que ofrece este cartucho es su excelente nivel gráfico. Los jugadores tienen un gran tamaño y están totalmente digitalizados. Realizan infinidad de movimientos, que van desde mates y bandejas hasta pases entre las piernas o amagos de tiro. Y cuando la jugada resulta muy espectacular, la imagen se amplía en un plano corto que reproduce un espeluznante mate o un gorro como aquellos de la película "Los blancos no la saben meter".











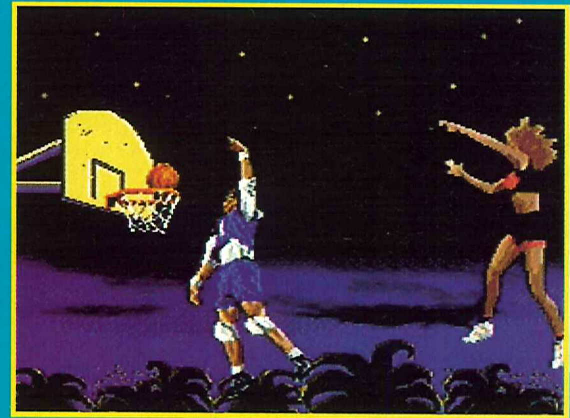
Un playground de 16 megas

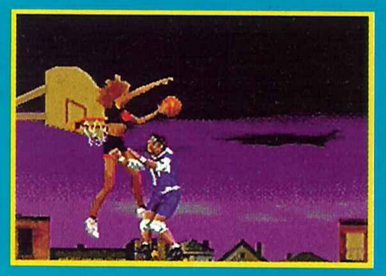
Tratado de formas diversas, el baloncesto está apoderándose de las consolas. En esta ocasión nos encontramos con los conocidos 1 contra 1 (quién no ha jugado alguno en el patio del colegio), dentro de un juego muy completo en todos sus aspectos. Si hay algo que destacar, son sus gráficos, y en especial las digitalizaciones de los personajes, que hablan por sí solas de los 16 megas que guarda «Jammit »en su interior.

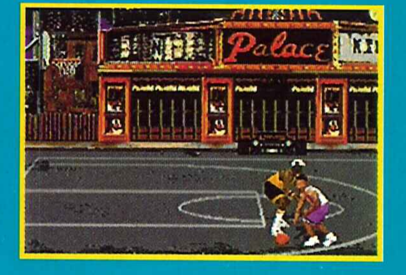
Tanto los variados movimientos (es un juego para pad de seis botones) que han conseguido los chicos de Imagitrek como la música hip-hop harán que juegues al basket con ritmo, como si estuvieras en los mismísimos playground norteamericanos.

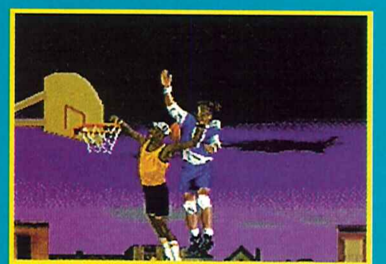
Boke





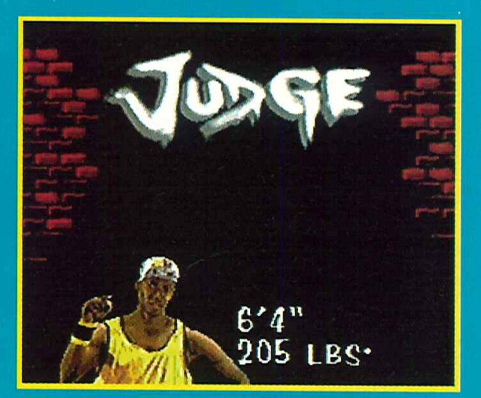






Para cambiar el tema musical mientras se desarrolla el partido, deberás acercarte al radiocasette o loro situado al fondo de la pista, y tu jugador cambiará la cinta. Una genialidad que nos acerca aún más al ambiente del playground.







MEGA DRIVE



DEPORTIVO
VIRGIN
Imagitrek
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 88
Las digitalizaciones de los personajes cuentan con movimientos muy reales y una buena definición.

Música — 89
Gracias al radiocasette que hay en pista, sonarán diez temas que combinan hip hop y funky.

Sonido FX — 86
Oirás el rebote en el aro, el chirrido de la zapatillas y las exclamaciones de estos chicos del basket.

Jugabilidad — 85
Buenos movimientos, aunque quizá un pelín lentos, y un número de personajes escaso.

Adicción — 87
La variedad de modos y el que sea uno contra uno hacen que el aburrimiento brille por su ausencia.

Total — 86
Un juego de excelentes gráficos y buenos movimientos, en el que sólo se hecha en falta algún personaje más.

Lo Mejor
- La buena definición de los gráficos.
- Los passwords que recibes al ganar una modalidad o fase.
- La música marchosa.

Lo Peor
- Que sólo cuente con tres protagonistas con los que poder jugar. Podían haber sacado más provecho a los 16 megas.

LO MÁS NUEVO

The Addams Family

¿QUIÉN SABE DÓNDE?

De esto se trata, de encontrar a los miembros de la familia Addams que han desaparecido misteriosamente. En la mansión sólo queda Gómez. Así que él, como cabeza de familia, deberá reunir de nuevo a sus seres queridos y, además, conseguir el dinero necesario para conservar su ancestral hogar sobre el que pende una orden de desahucio.

Gómez comenzará su aventura en el jardín, y lo primero que deberá hacer es encontrar la llave de la puerta principal de su casa. De lo contrario, será un tanto difícil que logre rescatar a Morticia y compañía. Una vez que se adentre en la mansión, deberá recorrer sus laberínticas estancias localizando no sólo a su mujer e hijos, sino también diversos objetos sin los cuales le será imposible llegar hasta ellos.

Por otra parte, a la vez que el protagonista salta plataformas y pasa por encima de los intrusos que han invadido su hogar, le conviene recoger todos los fajos de dinero que vea. Tampoco le vendrá mal hacerse con diversos items que rellenarán su barra de energía, así como con otros que podrá utilizar en momentos claves.

¡Ah!, por cierto. Se nos olvidaba decir que tanto la mansión como sus alrededores están plagados de fantasmas, esqueletos y demás criaturas del Más Allá que campan a sus anchas. Será mejor que Gómez los evite, porque en caso contrario la barra de energía descenderá a la velocidad del rayo.

En fin, si posees una Master System o una Game Gear, ésta es tu oportunidad de convertirte en Gómez Addams para rescatar a tu pintoresca familia, gracias a las versiones que ahora se presentan para ambos formatos. Morticia, Wednesday, Pugsley, la Abuela, Fétido y Cosa confían firmemente en ti, y seguro que no les vas a defraudar.

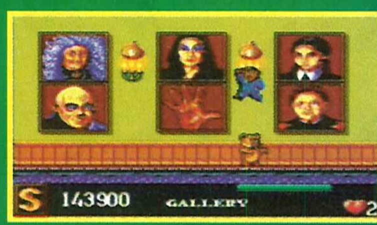


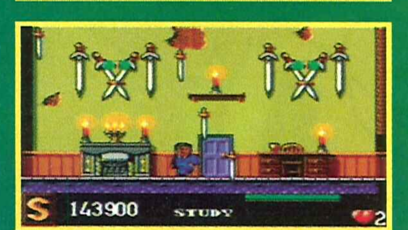








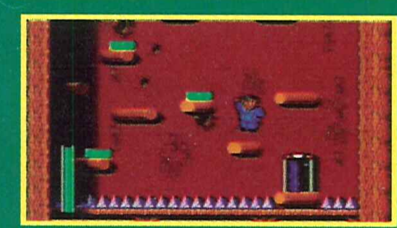














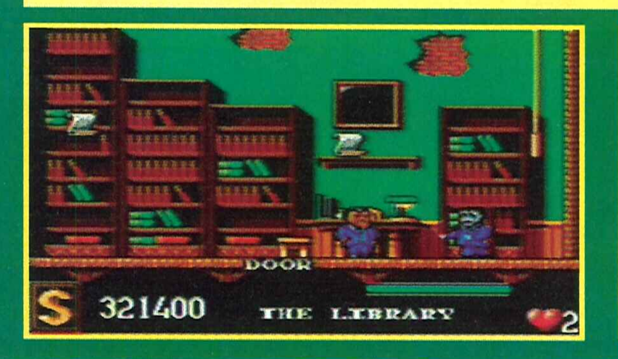
La familia Addams ya sabe lo que es triunfar en el mundo de las consolas. Por eso, quiere repetir suerte con sus apariciones en Master System y Game Gear.

Como siempre, terroríficos

Cruela de Vil

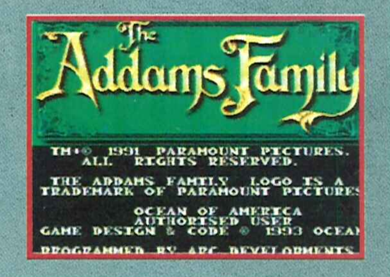
Los Addams nos tienen acostumbrados a juegos divertidos, bien realizados y muy entretenidos, y la versión para los 8 bits de Sega no podía ser una excepción. Se trata de una aventura larga y complicada, en la que además de saltar plataformas y esquivar obstáculos, tendréis que recoger una serie de objetos.

Técnicamente, los gráficos son un tanto simples y el sprite de Gómez no se encuentra entre lo mejorcito que ha pasado por Master. Pero el resultado global es lo bastante entretenido como para que no soltéis el pad durante una buena temporada.





MASTER SYSTEM



ARCADE
FLYING EDGE/OCEAN
Arc

Nº jugadores: 1
Vidas: 10
Nº de fases: 1 mansión
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 78

El sprite de Gómez se asemeja a un mazacote, pero los escenarios son variados y sorprendentes.

Música — 82

La banda sonora de la serie televisiva os acompañará durante todo vuestro recorrido.

Sonido FX — 72

Sencillitos y escasos, pero es que el juego tampoco requiere grandes alardes en este sentido.

Jugabilidad — 84

De fácil manejo, en parte debido a los pocos movimientos de Gómez, resulta muy entretenido.

Adicción — 84

Encontrar a los familiares y recaudar dinero para conservar la mansión son dos grandes alicientes.

Total — 82

Un arcade sin grandes ostentaciones gráficas, pero muy entretenido, que cuenta con la gran baza de sus protagonistas.

Lo Mejor

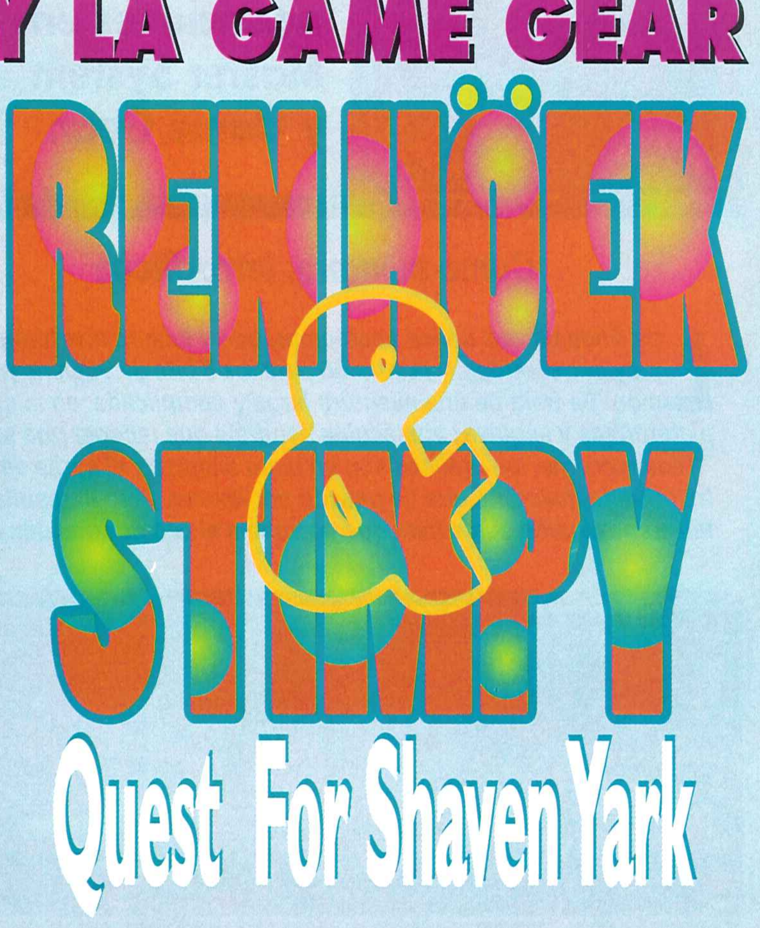
- Convertirnos, gracias a los 8 bits de Sega, en el cabeza de familia de la saga más macabramente divertida del cine y la televisión.

Lo Peor

- Que no contemos con ninguna continuación, aunque claro, hay 10 vidas.

SEGA GAME GEAR

EL PERRO, EL GATO Y LA GAME GEAR



La pareja más chiflada del videojuego mundial ha decidido continuar sus increíbles aventuras en la portátil de Sega. Si en Mega Drive nuestros dos amigos debían encontrar las piezas de un invento de Stimpy, ahora tendrán que devolver un par de herraduras a un yak (toro originario del Tibet) llamado Shaver, que se encuentra en paradero desconocido.

La búsqueda del cornudo personaje llevará a Ren y Stimpy a recorrer zonas de lo más variadas. Un terreno frondoso al que ellos llaman "más negro que el bosque oscuro", "El apestoso desierto", "La maloliente laguna húmeda" o "La peligrosa montaña Höek" serán los escenarios en los que el chihuahua cascarrabias y el gato rechoncho habrán de vérselas con plataformas horizontales y verticales, trampas y multitud de enemigos. Lamentablemente, esta vez no podréis contar con los dos personaje al mismo tiempo (posee sólo la opción para un jugador), pero las divertidas animaciones que presidían la anterior versión seguirán estando presentes.

Como en todo juego de plataformas, a lo largo de la aventura encontraréis items muy variados. La mayoría de ellos rellenarán vuestra barra de energía, otros servirán para cambiar el arma básica de vuestro personaje o para hacerle invulnerable por unos segundos (casco metálico), y los menos únicamente os proporcionarán unos cuantos puntos.

Y para poner colofón a cada una de las cuatro fases, un "simpático" enemigo final intentará acabar con toda vuestra paciencia consolera. Si lográis abatirlo seréis recompensados con un password, en el que se pondrá de manifiesto que la imaginación y el sentido del humor prevalecen en los juegos protagonizados por esta peculiar pareja.











Ren y Stimpy quieren demostrar que son la pareja más chiflada que haya pisado consola alguna. Así, tras triunfar en Mega Drive van a debutar en Game Gear.





El humor marca la diferencia

Pese al creciente número de juegos plataformeros que inundan el mercado, pocos son los que se salen de la regla general. Es decir, un mapeado horizontal o vertical, muchos colorines y algún que otro ítem en forma de enemigo.

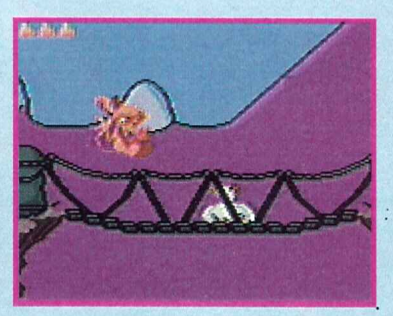
Pues bien, «Ren Höek & Stimpy» se diferencia del resto por sus logradas animaciones y, sobre todo, por el sentido del humor que impregna todo el cartucho. Y es que desde las expresiones de los protagonistas hasta las armas que usan para abatir enemigos (bote de ketchup y burbujas de jabón incluidos) la diversión es la nota predominante.

Boke



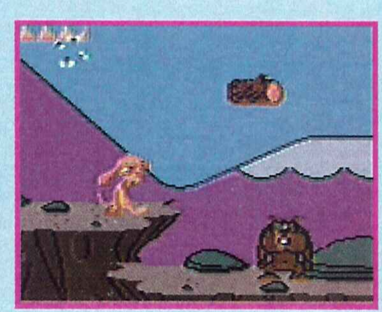






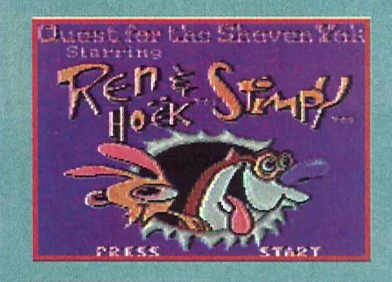


Este saco de comida para gatos o para perros, dependiendo con quién juegues, es el más valioso de todos, ya que llena al máximo la barra de salud. Buen provecho.



Tanto Ren Höek como Stimpy se desplazarán de una zona de plataformas a otra, utilizando objetos móviles como el madero volante que aparece en imagen.

GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 6 (3 cada uno)
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 83
Las animaciones de los personajes y la excelente definición de los escenarios marcan la diferencia.

Música — 82
Cada fase cuenta con un tema diferente. Son alegres y apropiados para un juego de plataformas.

Sonido FX — 81
No abundan precisamente, pero los que nos ofrecen son nítidos y perfectamente reconocibles.

Jugabilidad — 83
Perfecta respuesta de Ren y Stimpy al pad de control. Además, el juego rezuma un gran sentido del humor.

Adicción — 82
Las numerosas vidas, los multiples enemigos y ese toque de dificultad dan un buen nivel adictivo al juego.

Total — 83
Sega ha acertado de pleno al sacar al mercado las aventuras y desventuras consoleras de estos dos divertidos personajes.

Lo Mejor
- El gran sentido del humor que inunda todo el juego.
- La longitud de las fases.
- Los passwords.

Lo Peor
- Que no aparezcan los dos personajes a la vez en pantalla.



MECHWARRIOR

LA HORA DE LA VENGANZA

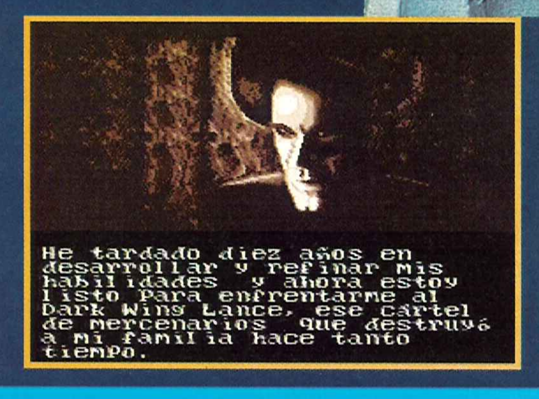
En el año 3037 toda tu familia murió asesinada por un terrible cártel conocido como Dark Wing Lane. Y durante diez años, el único motivo que te ha impulsado a seguir adelante ha sido prepararte para vengar esa masacre. Ahora ya estás en condiciones de introducirte en el círculo de mercenarios que actúan en la Galaxia, para enfrentarte a los responsables de la muerte de tus seres queridos. Te has convertido en un "Mechwarrior", y como tal te verás inmerso en un torbellino de acción donde tu suerte dependerá tanto de tu habilidad como de tu inteligencia.

Las opciones que tienes ante ti son muy numerosas. Pero piénsalo bien, porque de la elección que realices dependerá tu carrera como mercenario. Así, podrás escoger los contratos que más te convengan, regatear en la compra de armas y equipo para tu mechwarrior, reparar el mismo después de cada misión, o incluso, si tienes suficiente dinero, conseguir uno mejor.

Cuando andes un poco despistado y no sepas qué hacer, debes acudir al restaurante. Allí te orientarán sobre lo que más te conviene, e incluso podrás consultar "holovids" de otros que intentaron acabar con Dark Wing Lane.

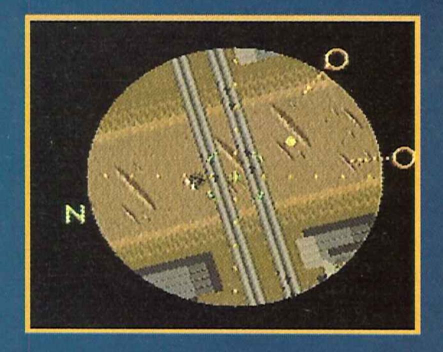
¡Ah! Y no pierdas la oportunidad de salvar la partida cuando las cosas vayan bien, no sea que fracases en alguna misión y todo acabe convertido en agua de borrajas.













Bueno, pero repetitivo

Beam Software ha programado un cartucho que se encuentra en la línea de «Super Battletank 2». Y esa es una carta de presentación bastante digna. «Mechwarrior» es un juego de pura acción que combina perspectiva frontal y aérea, y que tiene como principal aliciente la multitud de opciones que presenta, ya que permite que el jugador decida directamente sobre el desarrollo de juego.

La otra cara de la moneda es que la aventura sigue una línea excesivamente monótona. Así, lo que en un principio es muy espectacular, para muchos se acabará convirtiendo en una simple rutina. Eso sí, si os gustan los cartuchos de este género, disfrutaréis a lo grande con esta nueva oferta de Activision.

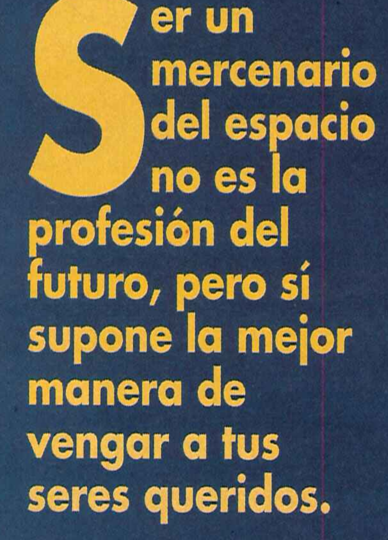
Cruela de Vil

Antes de aceptar un contrato, es aconsejable echar un vistazo a las condiciones del mismo, calibrar otros posibles destinos o regatear si el precio no te conviene.









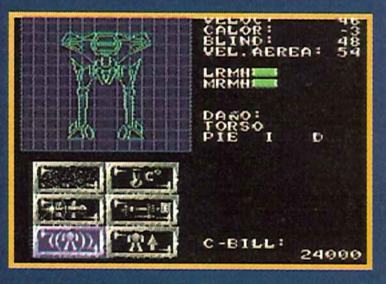












ACCIÓN
ACTIVISION
Bean Software

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Aventura
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar
Megas: 8

Gráficos — 85
Un buen repertorio de escenarios y "mech" enemigos, pero se echa de menos una mayor variedad.

Música — 81
La banda sonora no desentona con el juego y además aporta los toques de acción necesarios.

Sonido FX — 84
Las explosiones y disparos de cada arma están bien reflejados y saben recoger la esencia de la batalla.

Jugabilidad — 86
Con cierta practica, no supone ningun problema controlar el "mechwarrior" y sacarle el máximo partido.

Adicción — 83
Cuenta con interesantes opciones, pero puede que al final acabe por cansaros su mecánica.

Total — 81
Accion en su más púro estilo. Entretenido, pero resultará algo monótono para los que no sean aficionados a estos juegos.

Lo Mejor
- Todas las opciones de juego.
- Que se puedan salvar las partidas.
- El regateo en los contratos.
- El juego está traducido al castellano.

Lo Peor
- Que no os guste especialmente este tipo de cartuchos, porque entonces lo encontraréis demasiado repetitivo.

LO MÁS NUEVO

LOS NINJAS TAMBIÉN COMEN CHICLE



Zool sigue perdido en la enésima dimensión del doctor Krool. De poco le ha servido chuparse todos los caramelos de Mega Drive o tocar las guitarras de Master y Game Gear. Ha llegado al extremo de comerse todas la frutas de Game Boy, y sigue encerrado junto a los engendros de Krool. ¿Será porque le faltaba visitar la Super Nintendo?

Por el bien del pobre ninja espacial, esperamos que ésta sea la respuesta, porque si no los avatares de esta aventura pueden acabar dejando a cero sus energías. Imaginaos siete fases larguísimas, plagadas de dificultad, en las que será perseguido por seres en otro tiempo entrañables; imaginaos las plataformas más desesperantes e inaccesibles, las salidas más escondidas y los laberintos más retorcidos, y os habréis metido de lleno en los problemas del pobre y delgaducho Zool.

¿Que todavía no lo tenéis claro? Pues atentos. Zool está perdido en la dimensión de un malo malísimo llamado Krool. Ha perdido su nave, y si quiere encontrarla deberá recorrer toda la dimensión enfrentándose al final de cada fase a un gran enemigo. Para pasar al siguiente nivel, tendrá que conseguir una cifra determinada de items en un tiempo concreto, y después encontrar el medallón místico que abre la puerta de salida.

¿Que parece fácil? Será porque todavía no habéis intentado comer seis kilos de plátanos, trepar por equipos de música y discutir con chicles las ventajas del chupa-chups. Lo dicho, esperamos que Zool se libre de una vez del doctor Kool, porque de lo contrario va a terminar más "chupado" que el caramelo de un niño. Aunque pensándolo bien...



























Los poseedores de una Super ya no echarán de menos a Zool y sus plataformas de caramelo.

Plataformas y más plataformas

Este «Zool» se ha quedado en un buen juego de plataformas con algunos detalles interesantes, pero sin esa chispa especial que poseen los grandes cartuchos. Siete fases con cuatro niveles, gran velocidad de juego, un personaje con numerosas habilidades y un mapeado multidireccional lleno de enemigos parecen una buena tarjeta de presentación.

Pero por contra, hay que reconocer que el personaje es un tanto incontrolable, los niveles muy parecidos entre sí y la música monótona. Es posible que a alguno de vosotros le llegue a entusiasmar, pero la verdad es que a mí me ha dejado un poco fría.

Teniente Ripley





PLATAFORMAS
E.A.
Gremlin
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: De 0 a 5
Megas: 8

Gráficos — 82
No hay mucha variación y el scroll es un poco brusco. Lo mejor son las animaciones del personaje.

Música — 74
Es demasiado monótona durante todo el juego. Aunque tiene ritmo, termina cansando.

Sonido FX — 77
Como en la mayoría de los juegos de plataformas, no son demasiado variados. Simplemente correctos.

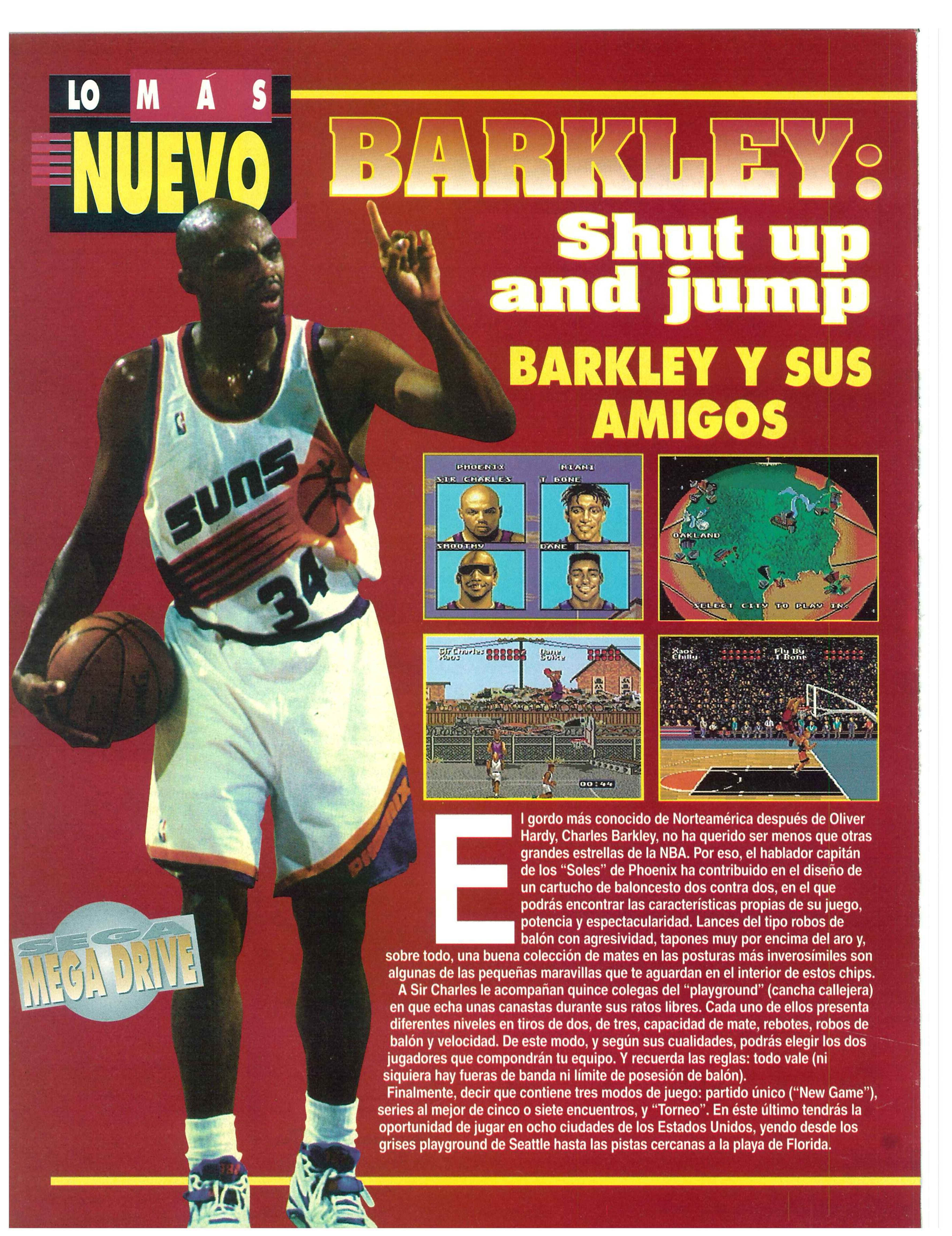
Jugabilidad — 79
Hacerse con el control de Zool es algo complicado, lo que reduce las posibilidades de diversión.

Adicción — 80
Aunque es bastante difícil, la mecánica plataformera del juego puede acabar enganchando.

Total — 79
Un juego de plataformas que se hace demasiado "pesado" en ocasiones, a pesar de tener algunos detalles muy interesantes.

Lo Mejor
- Las animaciones de Zool y los diferentes ataques que realiza.
- Es un juego muy largo.

Lo Peor
- Algunas brusquedades del scroll.
- El control de Zool es complicado.
- Ejecutar saltos sin saber hacia dónde vas (Cruela los llama "saltos de fe").



BARKLEY: Shut up and jump

BARKLEY Y SUS AMIGOS

El gordo más conocido de Norteamérica después de Oliver Hardy, Charles Barkley, no ha querido ser menos que otras grandes estrellas de la NBA. Por eso, el hablador capitán de los "Soles" de Phoenix ha contribuido en el diseño de un cartucho de baloncesto dos contra dos, en el que podrás encontrar las características propias de su juego, potencia y espectacularidad. Lances del tipo robos de balón con agresividad, tapones muy por encima del aro y, sobre todo, una buena colección de mates en las posturas más inverosímiles son algunas de las pequeñas maravillas que te aguardan en el interior de estos chips.

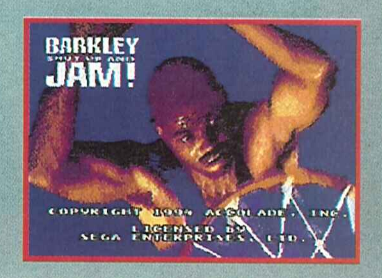
A Sir Charles le acompañan quince colegas del "playground" (cancha callejera) en que echa unas canastas durante sus ratos libres. Cada uno de ellos presenta diferentes niveles en tiros de dos, de tres, capacidad de mate, rebotes, robos de balón y velocidad. De este modo, y según sus cualidades, podrás elegir los dos jugadores que compondrán tu equipo. Y recuerda las reglas: todo vale (ni siquiera hay fueras de banda ni límite de posesión de balón).

Finalmente, decir que contiene tres modos de juego: partido único ("New Game"), series al mejor de cinco o siete encuentros, y "Torneo". En éste último tendrás la oportunidad de jugar en ocho ciudades de los Estados Unidos, yendo desde los grises playground de Seattle hasta las pistas cercanas a la playa de Florida.





MEGA DRIVE



DEPORTIVO
SEGA
Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — **79**
Ocho canchas diferentes y variadas animaciones, pero se nota cierta brusquedad en algunos movimientos.

Música — **84**
Temas de funky suave, que puedes elegir para que suenen mientras juegas. Bien acoplados a la acción.

Sonido FX — **82**
Murmullos de admiración del público y los habituales botes de balón, tiro a canasta, etc. Correctos.

Jugabilidad — **84**
Sólo pueden jugar dos amigos a la vez, pero la respuesta de los jugadores al pad de control es buena.

Adicción — **78**
Tras un corto período de tiempo jugando solo, la opción de dos jugadores mantiene vivo el interés.

Total — **82**
Un juego que lleva el nombre de Sir Barkley hace concebir unas esperanzas que se difuminan debido a ciertos aspectos técnicos.

Lo Mejor
- La espectacularidad de algunas jugadas.
- Esos ocho playground diferentes.

Lo Peor
- Ciertos movimientos, bastante feos por bruscos.




En la opción de dos jugadores podrás optar entre competir contra tu adversario o bien jugar ambos en el mismo equipo.



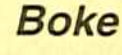
Los cuartos de cada partido tienen una duración de 1, 3 ó 5 minutos, o bien un límite de puntos que puede ser de 21 ó 50.

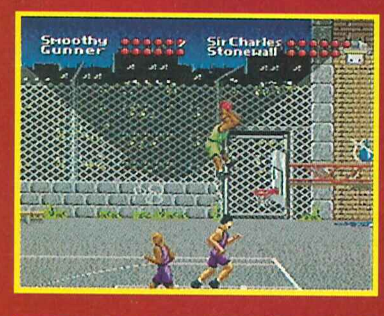
Un baloncesto diferente

A diferencia de otras estrellas de la liga norteamericana, el juego de Barkley es un arcade dos contra dos al estilo «NBA Jam». Cuenta con perspectiva frontal y jugadas muy espectaculares, pero por otro lado los movimientos son un poco bruscos y parece que faltan algunas secuencias de animación.

Por fortuna, estas carencias se compensan con una buena definición de los jugadores, ocho canchas diferentes y unas notas

Boke







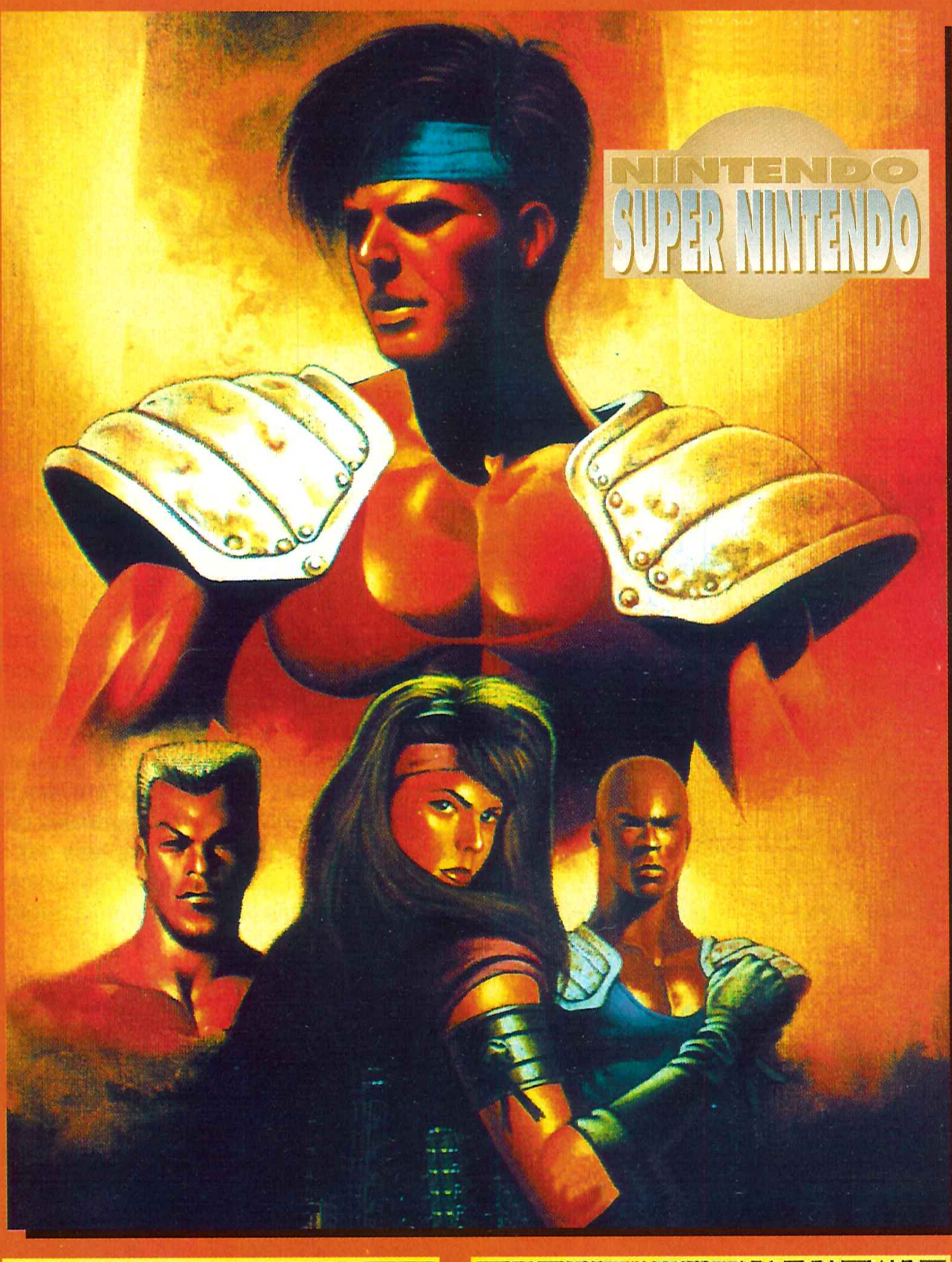



LO MÁS NUEVO





LA DANZA DE LA MUERTE



Bajo el nombre de «Dead Dance», «Tuff'E Nuff» lleva bastante tiempo paseándose por el extranjero. Ambientado en un futuro posnuclear, se presenta como un típico arcade "One vs One" en el que cuatro valientes deben verse las caras con los matones de turno. El planteamiento es también el tradicional: varios escenarios, varios luchadores y la imperiosa necesidad de deshacerse de todos los contrincantes utilizando tanto los puños como la magia.

Hay un total de diez luchadores y tres modos de juego distintos. Los tres tienen el mismo defecto: sólo se puede elegir a los cuatro protagonistas. Esta eventualidad resta bastante emoción al juego, ya que hasta en el modo versus estaréis limitados a estos guerreros, y, además, no se podrá repetir luchador. Lo más parecido a una elección libre se plantea en el "One vs Computer", en el que al menos escogeréis a vuestro rival.

Pero sin duda, la opción más interesante del juego es la de repetición, gracias a la cual podréis visionar a cámara lenta los últimos instantes de la lucha. Por desgracia, no hay posibilidad de repetir en el instante que queráis, sino sólo al final del combate. No es que sea mucho, pero ayuda a levantar un poco el tono general del cartucho.













TUFF'E NUFF























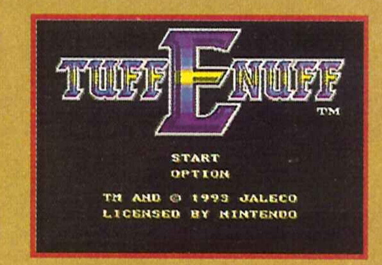
Cuando pesan los años...

Dead Dance ya lleva unos añitos pegando en el extranjero. Y eso, lamentablemente, se nota. Ved si no: los personajes no son demasiado grandes, los movimientos resultan algo lentos y no se puede elegir más que a cuatro luchadores.

Puede que los incondicionales encuentren el encanto a este cartucho y puede que hasta les atrape durante un tiempo, pero tampoco les durará mucho la fiebre. Sus carencias técnicas y jugátiles están por encima de sus virtudes, un hecho que convierte a «Tuff'E Nuff» en un juego que no aporta nada al explotado rincón de los juegos de lucha.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



LUCHA
JALECO
Jaleco

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 78
Los personajes no son muy grandes, las magias de mediana espectacularidad, y los decorados simples.

Música — 78
Las melodías de algunas fases no son las más apropiadas, pero en general poseen calidad.

Sonido FX — 79
Sin demasiados alardes de espectacularidad, cumplen bien su cometido aunque a veces carezcan de fuerza.

Jugabilidad — 79
La dificultad de las magias y la lentitud de los personajes le restan posibilidades de diversión.

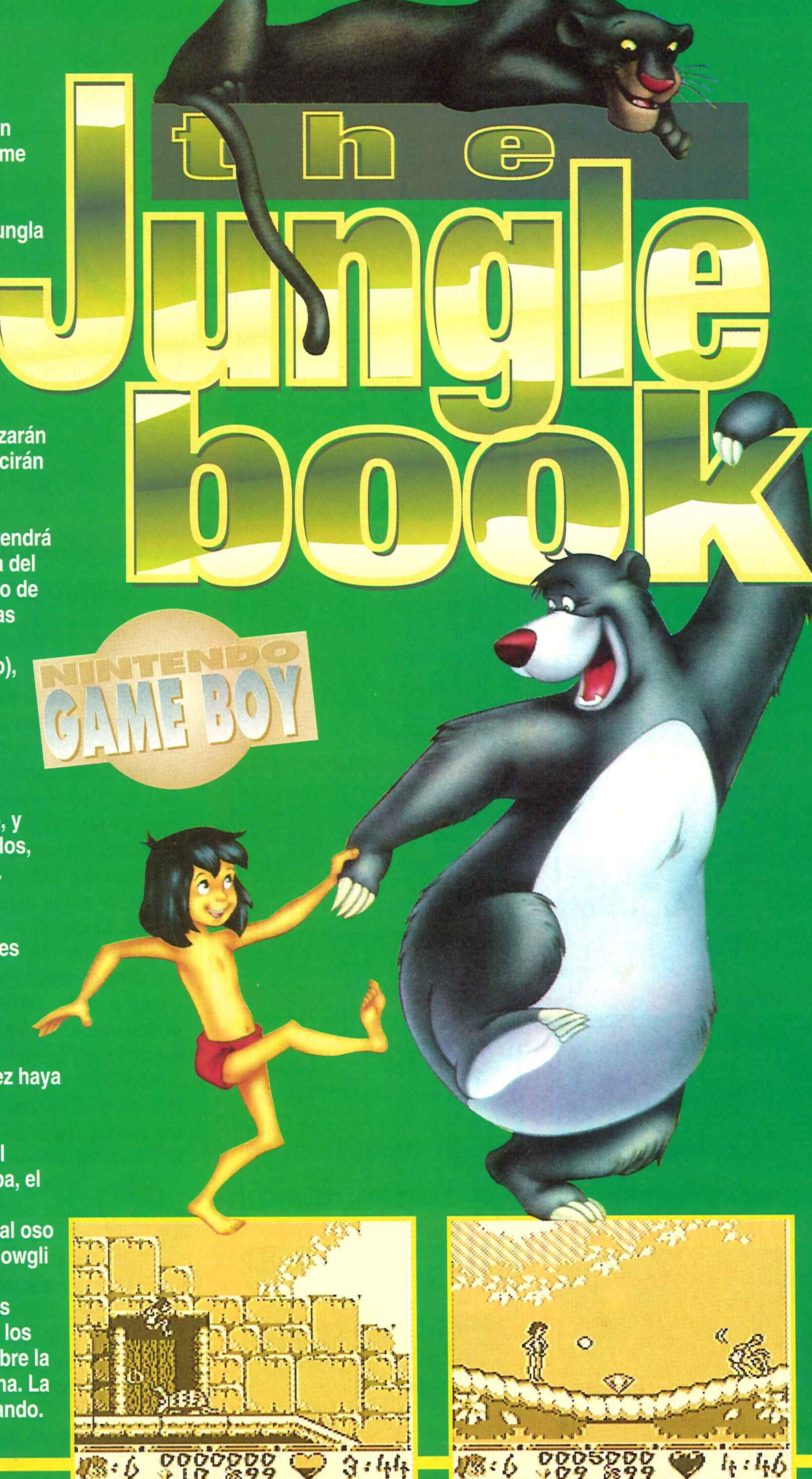
Adicción — 81
Aunque disponer sólo de cuatro luchadores cansa, enganchará a los amantes de los juegos de lucha.

Total — 79
Sus escasas opciones y su lento control (no se ha sabido adaptar al paso del tiempo) le impiden incluirse entre los mejores.

Lo Mejor
- Los passwords.

Lo Peor
- Poder elegir sólo cuatro luchadores.
- No poder competir los dos jugadores con el mismo luchador.
- La dificultad para realizar las magias.

PLÁTANO, BALOO



Los simpáticos personajes de la película de Walt Disney reviven sus aventuras en la pequeña Game Boy de la mano de la compañía Virgin. En este cartucho, Mowgli hará frente a los peligros de la jungla hindú y atravesará diez fases concebidas según el famoso film de dibujos animados, con el objetivo de encontrar en cada una de ellas otras tantas piedras preciosas. Cuando las tenga en su poder, un enorme ave le transportará hasta la siguiente fase.

Las aventuras del cachorro humano comenzarán atravesando la selva en pleno día, y le conducirán hasta las Tierras Baldías, un terreno triste y solitario en el que Mowgli deberá evitar todo contacto con el fuego. Para llegar hasta allí, tendrá que escalar un gran árbol, seguir a la Patrulla del Alba, cruzar el río e introducirse en el poblado de los árboles. Finalmente, habrá de atravesar las ruinas milenarias (teniendo en cuenta que sufren un enorme peligro de derrumbamiento), y caminar por la selva durante la noche.

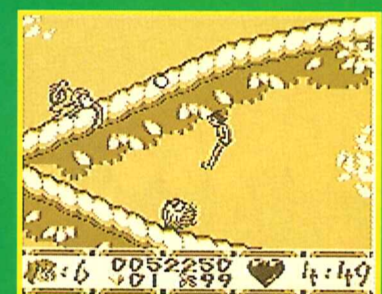
Pero la jungla está habitada por animales salvajes que no facilitarán, precisamente, la tarea de nuestro personaje. Así, encontrará monos que arrojan frutas y cocos, jabalíes enfurecidos, serpientes que escupen veneno, y toda clase de pájaros, escorpiones y armadillos, a los que se enfrentará a base de platanazos.

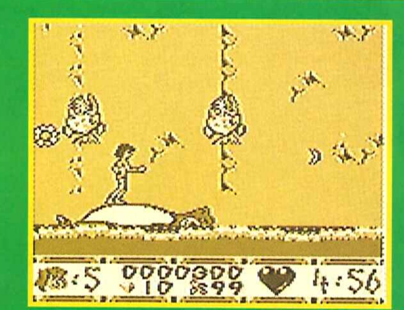
Por otra parte, en cada fase Mowgli deberá recoger fruta que aumentará su puntuación, sabrosas uvas que repondrán su salud, relojes que le proporcionarán tiempo extra para completar el nivel, y vidas extra. También podrá encontrar una pala que le resultará bastante práctica, pues gracias a ella accederá a una fase de bonus secreta una vez haya conseguido las diez gemas.

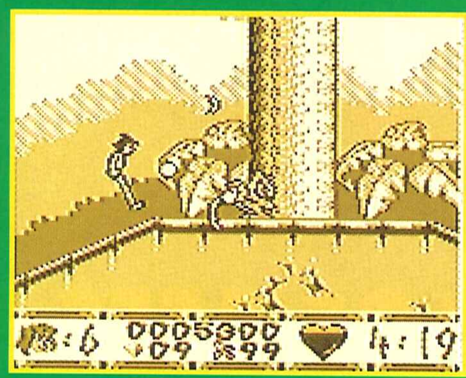
Naturalmente, tampoco faltarán a la cita la serpiente Kaa con sus hipnóticos poderes, el coronel Hattie al mando de la Patrulla del Alba, el loco Rey Louie y sus ansias de poder, o el vengativo Shere Khan. ¡Ah!, nos dejábamos al oso Baloo, cuya amistad tendrá que conseguir Mowgli en un estrafalario combate de boxeo.

Ya lo sabes. Conviértete en Mowgli y podrás trepar por los árboles, saltar fosas, subirte a los lomos de un elefante, deslizarte por el río sobre la panza de Baloo o balancearte de liana en liana. La selva más animada y divertida te está esperando.



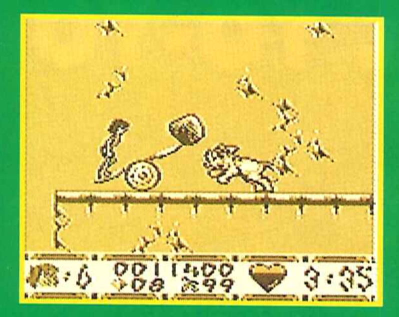


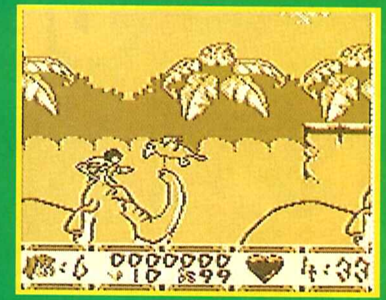


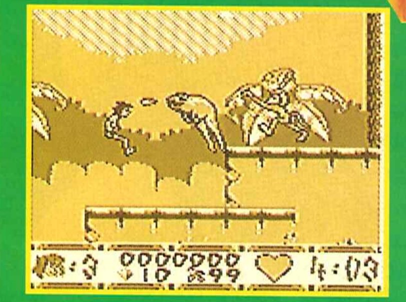


Ahora, podrás disfrutar de todas las maravillas que encierra "El Libro de la Selva" en tu pequeña Game Boy.







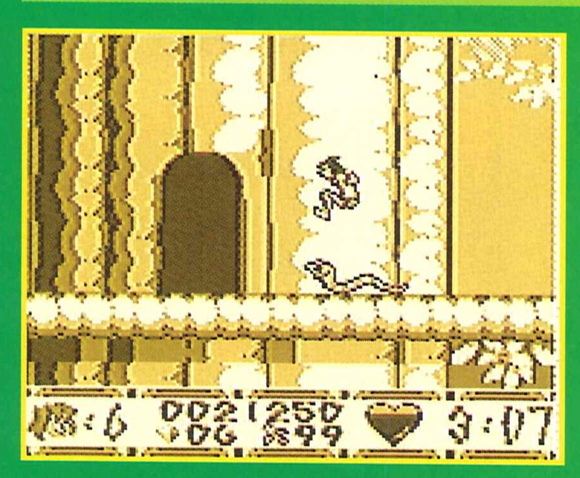


La selva Virgin

La compañía Virgin ha realizado una buena adaptación del clásico de Disney a la pequeña de Nintendo. Todos los conocidos personajes de la película se dan cita en este cartucho, y han sido retratados muy acertadamente (quizás ha sido el oso Baloo el menos agraciado a la hora de pasar a la portátil). Especialmente destaca el sprite de Mowgli, generoso en tamaño y gracioso de movimientos.

Por lo demás, se ha creado un buen juego de plataformas, que una vez más se enfrenta al problema del tamaño de la pantalla de Game Boy, por lo que no nos libramos de los consabidos "saltos de fe". Aun así, Mowgli es lo bastante manejable como para solventar este problemilla.

Cruela de Vil





GAME BOY



PLATAFORMAS
VIRGIN
Eurocom
Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 1

Gráficos — 83
Los viajes de Mowgli os llevarán a atravesar, de la mano de un suave scroll, unos variados escenarios.

Música — 86
Es la banda sonora de la peli de Disney, con temas como "Busca lo más vital" o "Quiero ser como tú".

Sonido FX — 64
Este aspecto se limita a reproducir los diferentes disparos que efectúa Mowgli y muy poco más.

Jugabilidad — 80
El juego resulta divertido y su manejo es fácil, aunque los saltos de las lianas requieren algo de práctica.

Adicción — 83
¿Os parece poco recrear en la pantalla de la portátil una de las más conocidas películas de Disney?

Total — 81
Mowgli y sus amigos de "El Libro de la Selva" vuelven a estar en el candelero gracias a esta buena producción de Virgin.

Lo Mejor
- El protagonista y todos los demás personajes de la película de Disney.
- Jugar al ritmo de las canciones de la película.

Lo Peor
- Que se nos quede algún diamante desperdigado por el camino y no sepamos dónde localizarlo.



Spin

LOS ASES DEL YO-YO

Parece que Neo Geo quiere abrir nuevos mercados al presentarnos un cartucho lejos de los arcades de lucha a los que tanto nos tiene acostumbrados.

«Spinmaster» se destapa como el principio de una nueva serie de juegos de acción, plataformas y aventuras con los que SNK quiere dotar de una mayor variedad a su encasillada consola.

Data East, creadora de títulos de la calidad de «Joe & Mac», ha sido la encargada de desarrollar este «Spinmaster», muy al estilo del clásico juego de los cavernícolas. En él se combinan características tan interesantes para los consoleros como las plataformas y la acción, partiendo de coloristas gráficos, extravagantes enemigos y buenas dosis de simpatía.

El argumento del juego nos presenta a un malvado doctor biónico, De Playne, que secuestra a la bella Mary a la salida del aeropuerto. Su hermano Jonnhy, testigo del secuestro, se lanza en su persecución ►















Neo Geo rompe con su habitual línea basada en arcades de lucha, gracias a un cartucho lleno de acción, plataformas y diversión.







Un regreso alabado

Hacía mucho que no teníamos la posibilidad de disfrutar en Neo Geo de un juego de plataformas lejos del dramatismo de los arcades de lucha. La nueva oferta de SNK nos planta frente a un divertido cartucho entre la acción y las plataformas, cargado de simpatía y buen hacer.

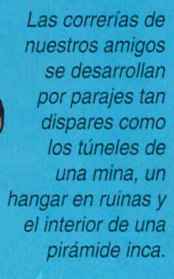
Su escasez de fases se compensa con la opción de dos jugadores simultáneos y los cuatro niveles de dificultad. Pero lo mejor es que sean cuales sean tus preferencias y tu edad, disfrutarás de lo lindo con un juego ideal para todos los públicos.

Teniente Ripley









Las correrías de nuestros amigos se desarrollan por parajes tan dispares como los túneles de una mina, un hangar en ruinas y el interior de una pirámide inca.















acompañado de su amigo Tom. Los dos compañeros contarán con sus experiencia como aventureros y con su habilidad con el yo-yo como armas fundamentales. Pero no serán las únicas, ya que a lo largo de la aventura podrán recoger hasta un total de seis armas de diferente alcance y poder que les ayudarán a recorrer las cuatro largas fases de que se compone el juego.

Para empezar, tendrán que verse las caras con el retorcido doctor en los hangares de cierto país sudamericano. Desde allí volarán a Egipto, para hacer frente sobre las ardientes arenas del desierto y en el interior de las pirámides a diversas momias, alacranes y siervos del doctor. La persecución continuará en China, a bordo de unas inestables barquichuelas, para terminar en las selvas de Brasil, donde pirañas, indígenas y monstruos varios acabarán de complicar la vida a nuestros simpáticos héroes.

Tom y Jonnhy tendrán que demostrar su habilidad saltando de trampa en trampa, esquivando obstáculos y pilotando vagonetas de mina, si quieren superar las variadas situaciones que se plantearán a su paso. Para deshacerse de sus enemigos, podrán saltar sobre ellos, resbalar por el suelo o hacer uso de alguna de las poco habituales armas que les ofrece el juego, incluida la opción de un "superataque" de efectos devastadores.

Todo ello dentro de un cartucho que rebosa simpatía por los cuatro costados. Tanto personajes como decorados están repletos de detalles de humor brillante y colorista, completando un juego de acción trepidante, muy rápido y variado que entretendrá a grandes y pequeños frente a la pantalla del monitor.







La mejor manera de "armarla"



Bomba: *Al recoger este ítem, nuestros amigos lanzan bombas con gran rapidez. Su principal ventaja es que pueden eliminar a los enemigos que se encuentren tras algún obstáculo. El superataque es una enorme bomba.*



Cohete: *Es el más difícil de encontrar, pero merece la pena. Los pequeños cohetes buscan a los enemigos, con la carga especial se lanzan en todas las direcciones, y el superataque limpia espectacularmente la zona.*



Fuego: *Es un arma de poder medio, pero de gran efectividad. Lanza bolas de fuego que una vez en el suelo se convierten en llamaradas. La carga duplica el disparo y el superataque quema la pantalla y todo lo que contenga.*



Guante: *Más que efectiva es divertida. Con este ítem lanzas guantes de boxeo en cualquier dirección. Al cargar el arma, se logra un puño mayor. El superataque hace caer dos gigantescos guantes que machacan la pantalla.*



Hielo: *Con él lanzas carámbanos de hielo que congelan a los enemigos. Después de la carga podrás lanzar tres carámbanos simultáneamente. El superataque provoca una sobrecogedora tormenta que asola todo a su paso.*



Shuriken: *Este arma típicamente ninja permite lanzar estrellas de metal a gran distancia. Cuando el arma se carga duplica al protagonista, y el superataque le permite atacar a la vez sobre toda la pantalla.*



Yo-yo: *Es el arma con la que se comienza el juego. Su alcance es bastante corto y su efectividad un tanto escasa. La carga hace girar al yo-yo y el superataque llena la pantalla de estos "inofensivos" juguetes.*

NEO GEO



ACCIÓN
SNK
Data East
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 90

Gráficos — 90
Bonitos, coloristas y variados. Los personajes están muy bien definidos y el scroll es perfecto.

Música — 89
Aunque no llama la atención como en otros juegos de Neo Geo, es atractiva y apropiada.

Sonido FX — 90
Las voces digitalizadas, las explosiones y, en general, todos los efectos sonoros brillan a gran altura.

Jugabilidad — 92
Muy divertido, sobre todo por la opción de dos jugadores simultáneos y la sencillez de manejo.

Adicción — 89
Los cuatro niveles de dificultad sirven para compensar en parte lo corto que resulta el juego.

Total — 90
Espectacularidad, color y acción, una brillante mezcla en el interior de un cartucho altamente recomendable para toda la familia.

Lo Mejor
- Dos jugadores.
- La variedad que supone para los usuarios de Neo Geo.

Lo Peor
- Es un poco corto.

Listas de Éxitos

Debe ser por aquello de que la primavera ha traído los primeros calores, pero el caso es que nuestras listas han experimentado muy pocos cambios. Sí, es cierto que ha habido novedades de interés, pero aún tendrán que madurar un poco si quieren ascender hasta los primeros puestos. Echad un vistazo y haceos una idea.

Pocas novedades en el frente

El buen tiempo ha traído un considerable número de novedades, pero parece ser que ninguna entra con fuerza en nuestras listas si exceptuamos las versiones de «Aladdin» para Master y Game Gear. A los dinosaurios no hay quien les baje del pedestal en Mega CD, a pesar de que «Dragon´s Lair» ha realizado un buen intento. Mientras, Sonic y Mario continúan ocupando primeros puestos, «Final Fight 2» entra con fuerza en los 16 bits de Nintendo, y Game Boy recibe con alegría a Kirby y Mowgli.

MEGA CD



El Mega CD rebosa calidad gráfica por los cuatro costados. Y si no, mirad este «Dragon's Lair» que acaba de incorporarse a nuestra lista.

1	(R)	JURASSIC PARK
2	(3)	Thunder Hawk
3	(2)	Ground Zero Texas
4	(R)	Sonic
5	(R)	Silpheed
6	(R)	Ecco The Dolphin
7	(8)	Prize Fighter
8	(7)	Batman Returns
9	(10)	Dune
10	(N)	Dragon´s Lair

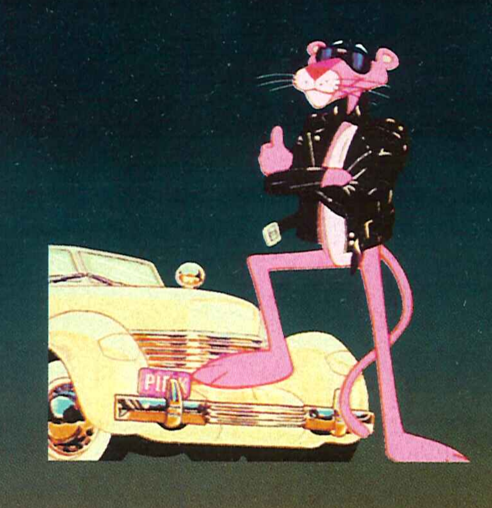
GAME BOY



Disfrutar de Mowgli, Baloo y compañía en la pequeña Game Boy es todo un lujo. Por eso, no hace falta ser muy avispado para pronosticar que pronto estarán situados en los tres primeros puestos.

1	(R)	LEGEND OF ZELDA
2	(R)	Super Mario Land 2
3	(R)	Top Ranking Tennis
4	(N)	Jungle Book
5	(4)	TMHT 3
6	(R)	Jurassic Park
7	(5)	Asterix
8	(N)	Kirby Pinball`s Land
9	(10)	Batman Animates
10	(7)	Tiny Toons

MEGA DRIVE



Con esos andares tan característicos, este célebre personaje ha aparecido en Mega Drive, y de repente la consola ha ido cobrando un tenue color... ¡rosa! Lo que ya vemos más difícil es que consiga que el mismísimo Sonic acabe perdiendo su brillante tono azulado.

1	(R)	SONIC 3
2	(R)	Eternal Champions
3	(R)	Street Fighter II
4	(5)	E.A. Soccer
5	(8)	NBA Jam
6	(4)	Aladdin
7	(6)	Sonic Spinball
8	(7)	Toe Jam & Earl 2
9	(R)	Robotnik Mean...
10	(N)	NBA Showdown
11	(R)	Castlevania
12	(N)	Pink Panther
13	(10)	TMHT Tournament
14	(13)	Dune 2
15	(12)	Ren & Stimpy
16	(14)	Robocop Vs Terminator
17	(16)	Jurassic Park
18	(17)	Lethal Enforce
19	(R)	Sensible Soccer
20	(R)	Mortal Kombat

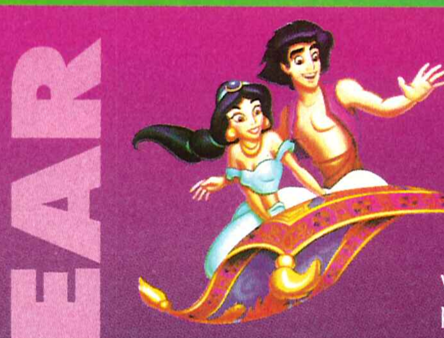
N.E.S



Los posseedores de la 8 bit de Nintendo van a empezar a darse cabezazos contra la pared por la falta de novedades. Pero hombre, tampoco es para tanto si tenemos en cuenta que disponen de un juego como «Super Mario 3» que da para muchísimos días de diversión.

1	(R)	MARIO BROS 3
2	(R)	The Return of Jocker
3	(R)	Asterix
4	(R)	Tiny Toons
5	(R)	Star Wars
6	(R)	Robocop 3
7	(R)	Battletoads
8	(R)	Shatter Hand
9	(R)	Indy Heat
10	(R)	Dracula

GAME GEAR



Con la ayuda de un genio y una alfombra mágica, Aladdin lo tenía fácil para aparecer en los primeros puestos. Pero la verdad es que lo ha hecho por méritos propios.

1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(N)	Aladdin
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(3)	Land Of illusion
6	(N)	Micromachines
7	(R)	Robotnik`s Mean...
8	(N)	Ren & Stimpy
9	(N)	Robocop Vs Terminator
10	(N)	NBA Jam

SUPER NINTENDO

La Super parece ir últimamente de poderes mágicos y de extraños parajes. Si el mes pasado la novedad de mayor relumbrón para esta consola era «Young Merlin», en esta ocasión le ha tocado el turno a «Equinox», la continuación de una maravillosa historia que dará mucho que hablar. Y si no, al tiempo.



1	(R)	S.F.II TURBO
2	(5)	Clayfighters
3	(R)	Mario All Stars
4	(R)	NBA Jam
5	(N)	Final Fight 2
6	(2)	Star Wing
7	(R)	Empire Strikes Back
8	(6)	Aladdin
9	(10)	Rock`n Roll Racing
10	(N)	Equinox
11	(8)	Batman Returns
12	(N)	Skyblazer
13	(12)	Jurassic Park
14	(9)	The Young Merlin
15	(13)	Dragon Ball Z
16	(14)	Alien 3
17	(15)	TMHT Tournament
18	(16)	Tecmo NBA
19	(11)	Flashback
20	(17)	Mortal Kombat

NEO GEO

No, no se trata de un nuevo juego de lucha para Neo Geo. Es «Spinmaster», un brillante cartucho de aventuras en el que tendrás que acabar con tus rivales con la ayuda de un yo-yo.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(3)	Samurai Shodown
3	(2)	Fatal Fury 2
4	(5)	World Heroes 2
5	(4)	Art of Fighting
6	(R)	Super Side Kicks
7	(R)	Sengoku 2
8	(N)	Spinmaster
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	View Point

MASTER SYSTEM



Como su "colega" de Game Gear, el «Aladdin» de Master se ha encaramado con facilidad al tercer puesto de nuestra lista. Pero tratándose de un éxito de Disney, esto era de esperar.

1	(R)	SONIC CHAOS
2	(3)	Jungle Book
3	(N)	Aladdin
4	(2)	Micromachines
5	(R)	Land of Illusion
6	(4)	Sonic 2
7	(6)	Desert Strike
8	(7)	Robotnik`s Mean ...
9	(8)	Streets Of Rage
10	(9)	Robocop Vs Terminator

Envíanos una foto de tu Neo Geo



No queremos que te saques una foto junto con tu consola favorita para "marcar" estilo, aunque si quieres también lo puedes hacer. Lo que queremos es una foto de la **parte inferior de la consola**, donde está el **Número de Serie**, para tenerla identificada y registrada.

¿Qué ganas con ello?

De momento, te vamos a ofrecer el **servicio de Asistencia Técnica y Mantenimiento** más importante de España, para que "te la cuiden bien". Para que te puedan reparar cualquier problema que puedas tener en tu consola favorita o en tus cartuchos. Disponemos de **52 puntos de Asistencia** en toda España, e incluso **Asistencia a domicilio**. Los **350 técnicos** que pueden atenderte, lo harán completamente gratis, si tienes la garantía vigente, o cobrándote sólo lo "justo", para que quedes satisfecho.

Y si esto te parece poco, cuando recibamos tu cupón respuesta con la foto, te vamos a enviar un **VALE por descuento de ¡¡ 2.000 Pts.!!** para aplicar a tu próxima compra de cualquier producto NEO-GEO.



¿VALE?
¡¡ Pues, a por la foto y el VALE !!

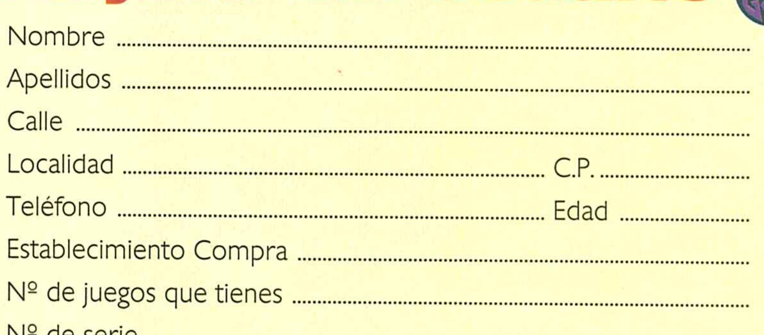
Si no tienes una Neo Geo
¡Esta es la tuya!

Vale por 3.000 Pts.
En la *compra* de tu consola Neo Geo

Promoción valida hasta 30 de abril 94.

Presenta este cupón en cualquier establecimiento que venda **NEO GEO** "oficial" de **SISCOMP**

Si tienes una Neo Geo ,
rellena y envianos este cupón junto con la fotografía de tu Neo Geo a SISCOMP GAMES
C/ Provenza, 277 - 1º , 5º 08037 Barcelona







¡Hola, amigos! ¿Qué tal estamos? Ya, ya sé lo que estaréis pensando al verme en la imagen de al lado. Que si qué bien vive Yen, que si todo el día jugando con la consola, que si toda la tarde pegado al teléfono... Y bueno, ¿qué queréis que yo os diga? Desde luego, soy un afortunado por trabajar en lo que más me gusta, en las consolas, y por estar en contacto directo con vosotros. Pero claro, para eso hace falta que me escribáis a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
indicando en una esquina:
TELÉFONO ROJO.

Un Mega-luchador

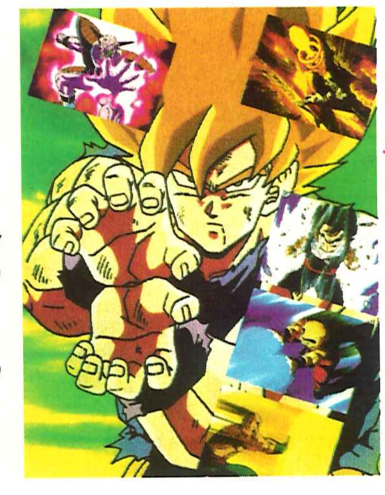
Porfi, Yen, contéstame pronto, tengo una Mega Drive y muchos interrogantes.

1- ¿Tienes alguna idea de cuándo harán un Dragon Ball para Mega Drive? ¿Lo traerá a España Bandai? **2-** ¿Para cuándo Fatal Fury II y World Heroes? **3-** ¿Es verdad que van a sacar el Super Street Figther II para Mega Drive y Super Nintendo? **4-** ¿Va a haber alguna versión de Final Figth en Mega Drive?

Sparkster (Baleares)

1- Pues mira, a falta de uno vas a tener dos Bolas de Dragón. Una directamente de Sega (que no tardará mucho) y otra por parte de Bandai, que es una incógnita.

2- Yo creo que no tardarán demasiado, pero no tengo una idea exacta.



3- Seguro, seguro que para Super Nintendo, y bastante probable en el caso de Mega Drive.

4- Pues no, pero ¿para qué lo quieres teniendo Street of Rage?

Cartuchos que están por llegar

Hola, me llamo Juan y tengo una Super Nintendo y una Game Boy. Aparte de muchísimas preguntas: **1-** ¿Cuál será el precio de Dragon Ball Z 2? ¿Cuántos personajes se pueden elegir? ¿Vale la pena comprarlo si ya tengo la primera parte? **2-** ¿Es verdad que va a salir Samurai Shodown para mi consola?¿Cuántos megas tendrá? **3-** ¿Qué puedes decirme del Actariser 2? **4-** Cuéntame lo que sepas del Trick Trax.

Juan Llensa Auber (Gerona).





1- Normalmente no suelo saber el precio de los cartuchos, pero calcula que costará poco más o menos como el primero y bastante menos que el cartucho de importación. Se pueden elegir ocho personajes... sin trucos. Sobre si merece la pena comprarlo teniendo la primera parte, es una cuestión que depende de lo mucho o poco que te guste el juego y la serie.

2- Sí, es verdad. pero todavía no te puedo decir nada porque aún están con ello. Otros títulos de SNK como World Heroes 2 se encuentran en similar situación.

3- Que tiene ocho megas y una fecha de lanzamiento no demasiado lejana. Es la segunda parte de un cartucho que cautivó por su atmósfera mágica y por la fuerza de sus personajes. Podríamos encontrarle un aire al Castlevania o, mejor, a Skyblazer. Tiene zooms, rotaciones, MD 7, siete larguísimas fases y muchas posibilidades de éxito.

4- Que es Stunt Racer FX, es de coches y lleva el nuevo FX.

La pregunta del millón de dólares

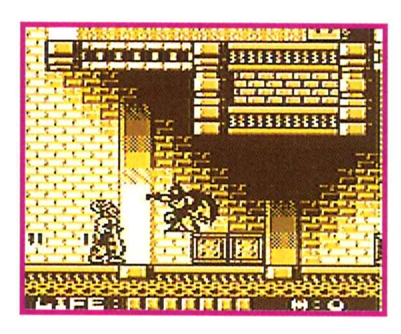
Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Neo Geo además de ciertas dudillas. **1-** ¿Capcom va a sacar Super S.F.II para Super Nintendo? **2-** ¿ El Samurai Shodown de Super será tan fantástico como el de Neo Geo? **3-** ¿Para cuándo un nuevo Zelda? **4-** ¿Sacará Konami The Batman Animates Series? **5-** ¿Sabes algo del CD de Neo Geo?

Son Goku (Cantabria).



__1-__ Sí, y como ya dije el mes pasado, saldrá aproximadamente este verano.

__2-__ Por muy buenas que sean las conversiones, nunca son lo mismo que en Neo Geo. Y ya que tienes las dos consolas, lo mejor sería que te agenciases el de la Bestia Negra.



__3-__ Ésta es quizá la pregunta del millón. Lo único seguro es que no van a dejar morir una saga con tanto éxito como ésta.

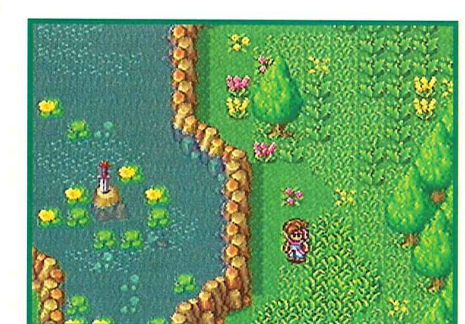
__4-__ Me temo que te vas a tener que conformar con la versión para Game Boy.

__5-__ Que va a salir en verano y que el acceso a disco va a ser mucho menor de lo habitual.

Dos grandes juegos de rol

¿Qué tal Yen? Soy el afortunado poseedor de una Super Nintendo y he decidido añadir un nuevo cartucho a mi colección. Soy un amante de los juegos de rol y mi duda está en elegir entre Young Merlin o Secret of Mana? ¿Éste último estará traducido al español o no habrá que leer nada?

Daniel Blanco (Madrid).



Para empezar, he de recordarte que The Secret of Mana no está todavía en España de manera oficial.

Aun así, te diré que es un juego muy parecido al Zelda (que supongo que ya conoces) y que contiene bastante texto, por el momento en inglés. Tampoco apostaría demasiado por la posibilidad de que lo traduzcan al español.

Por el contrario, Young Merlin no tiene nada de texto. Las conversaciones se mantienen mediante viñetas con dibujos. Creo que ésta sería una gran elección, aunque habrás de tener en cuenta que el estilo de juego es distinto a Zelda. Es más parecido a una aventura gráfica, sin que esto le reste ni un ápice de jugabilidad. Es muy divertido. Otra opción, aunque un poco más extraña, sería Equinox.



Dudas llenas de color

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy, y ahí van mis preguntitas: **1-** ¿Cuántos colores en pantalla puede mostrar el Project Reality? **2-** ¿Por qué en el "endurance" del Mortal Kombat a veces muere el segundo jugador al primer golpe? **3-** El tamaño máximo de los sprites de la Super es de 64X64, pero en cualquier juego de lucha los luchadores superan esta cifra. ¿Me lo explicas? **4-**¿Cuándo llegarán a España Super Mario Land 3 y Kirby Pinball's Land para Game Boy?

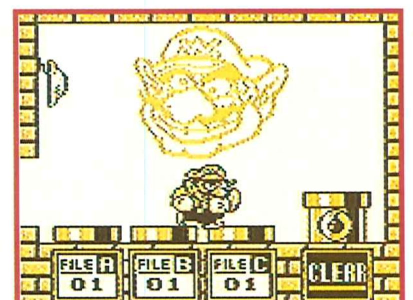
Miguel Torelli Marín (Málaga)

1- La paleta de colores va a ser de 16'7 millones de colores. Y la cifra de éstos en pantalla va a rondar la friolera de los 32.000.

2- Ocurre cuando consigues propinar al segundo enemigo el mismo golpe con que derrotaste al primero.

3- Fácil: los personajes u objetos grandes están formados por varios sprites.

4- El de Kirby ya mismo, Super Mario Land 3 en Junio/julio.

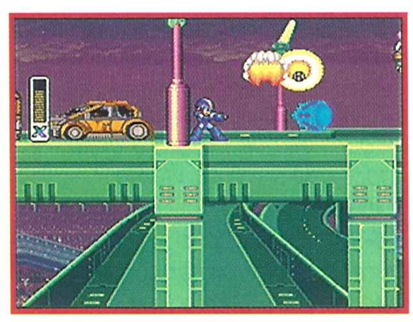


El poder ninja

Hola Yen: me llamo David y vivo en Astorga. Me podrías responder a estas questions, please: **1-** En las recreativas ya ha salido el Art of Figthing 2. ¿Saldrá para alguna consola? **2-** Dime algún otro juego de lucha para Super Nintendo que no sean los de siempre. **3-** ¿Hay alguno de ninjas estilo Shinobi? **4-** ¿Qué me puedes decir de los siguientes juegos: Slam Master, Megaman X, Megaman's Soccer, Kings of Dragons y NBA Jam?

David Fernández (León).





1- Seguro que para Neo Geo y casi seguro que para Super Nintendo, de la mano de Sunsoft (¡Otra vez!).

2- Pues que no sean los de siempre hay pocos, quizá te valga Tuff'e Nuff (Dead Dance en Japón).

3- Alguno hay en el extranjero, y ahora mismo recuerdo especialmente Ninja Warriors Again, pero por el momento no es posible que llegue a España.

4- Pues te puedo decir que el único que tiene fecha es Megaman X (junio). Es un arcade con las características a las que nos tiene acostumbrados este mecánico héroe de Capcom. NBA Jam ya está en la calle y te remito a los comentarios del mes pasado. Slam Master está en recreativa y no es muy probable que llegue a nuestro país, al igual que King of Dragons.

Con el título mundial de los pesos pesados en juego

Atención consolegas todos. A este lado del ring el absoluto contesta-todo-sabiamente, Yen el Demoledor. Y a este otro lado, el incomparable e imparable Pedro, Puños de Piedra. No quiero golpes bajos. ¡Que comience el combate! **1-** Primero, unos movimientos rápidos. ¿Puedes explicarme qué significa Scaling, Zoom óptico, rotaciones multiaxiales, degradados y colores modificados? **2-** Ahora un gancho de izquierda. Sé que Art of Figthing 2 ya reparte leña en las recreativas ¿Qué puedes decirme de él? **3-** Un directo a la barbilla. ¿Podrías ponerme los datos técnicos del S.V.P. y del FX 2? **4-** Y finalmente, un fuerte croché de derecha. ¿Cómo es posible que Project Reality pretenda ser bastante más barato que el 3DO, si va a estar muy por encima de éste?

Shoryuken (Baleares).

1- Procuraré contestarte de la manera más sencilla posible.

Scaling: Se produce en los acercamientos.Es la manera de cambiar de forma los objetos al acercarse, para apreciar detalles que de lejos no se ven.

Zoom: Se produce un acercamiento de imagen, te muestra los objetos próximos.

Rotaciones multiaxiales: Un objeto en el espacio cuenta con el referente de tres ejes (X, Y, Z). Si haces que un objeto rote con respecto a los tres ejes, se convierte en rotación multiaxial. Así, en la pantalla de continuar del Star Wing la nave gira sobre varios ejes.

Degradado: Se usa para conseguir volumen o profundidad añadiendo o restando intensidad a una línea o color.

Colores modificados: Mediante Software se puede conseguir que un color varíe ligeramente, convirtiéndose a la vista en otro color. Esto permite aumentar la paleta de colores.

2- Sí, reparte leña de la buena y Sunsoft está "maquinando" su conversión para Super Nintendo. Sobra decir que la Neo Geo no va a tardar en disfrutarlo.

3- Esquivado a medias. El SVP tiene una aparato de comando DSP (Digital Signal Procesador, coprocesador matemático). Funciona a una velocidad aproximada de 23 Mhz, una memoria RAM de 2 Kbytes y maneja de 300 a 500 polígonos (16 colores). Sobre el nuevo FX sé menos cosas. Va a funcionar a unos 21 Mhz con un dispositivo R.I.S.C., usa una RAM más barata, por lo que se podrá introducir en los cartuchos sin que se note diferencia de precio.

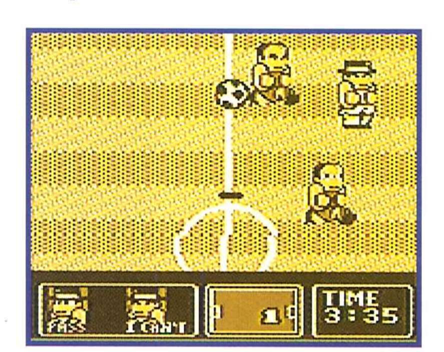


4- Los de Silicon Graphics dicen estar acostumbrados a lograr buenos resultados con el mínimo coste. Es algo que se verá con el tiempo, ahora es pronto para decirlo.

Deportes portátiles

Hola honorable Yen. ¿Cómo estás? Me gustaría que me respondieras a unas preguntitas sobre la Game Boy. **1-** ¿Los juegos americanos y japoneses necesitan adaptador? **2-** ¿Van a salir Cool Spot, NBA Jam y Sensible Soccer para GB? **3-**¿Cuál es el mejor juego de fútbol para esta consola?

Christopher Fox (Madrid).





1- No, funcionan perfectamente y sin ningún tipo de problemas.

2- Menos NBA Jam todos los demás van a estar disponibles para Game Boy dentro de poco.

3- Pues siento decirte que yo no destacaría ninguno en especial. Si quieres un buen juego deportivo para tu consola, decántate por Top Ranking Tennis.

El Thunder Hawk en persona

¡Hola Yen! ¿Puedes contestarme a unas dudas sobre mi Super Nintendo? **1-** ¿Sacarán para Super Nintendo algún simulador de helicópteros tipo Thunder Hawk? **2-** ¿Qué sabes del Project Reallity? **3-** ¿Saldrá Virtua Racing para mi consola?

Daniel Izquierdo Miño (Madrid).

1- Pues hacia finales de año no es que vayas a tener un simulador tipo Thunder Hawk, sino que vas a disfrutar del mismísimo Thunder Hawk para tu consola.

2- Sé que su lanzamiento está previsto para el 95, y como ya sabes está trabajando en él Silicon Graphics. Se dice que los juegos van a ser más baratos que los de Super Nintendo. Alcanzará los 100 Mhz de velocidad, 64 bits sobre un chip MIPS R4000.

3- Pues Vitua Racing no, pero sí Stunt Race FX (con la nueva generación FX), que dicen que va a superar a Virtua Racing (aunque eso sea difícil).





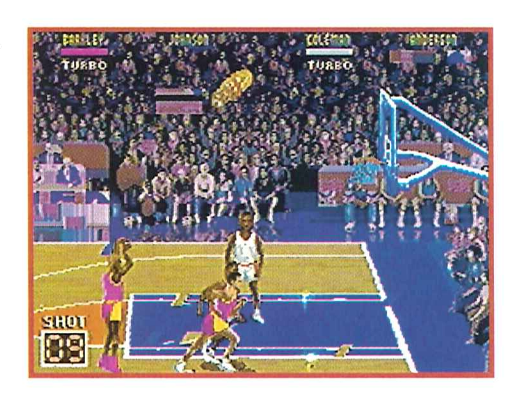
Breve y claro



Hola Yen, tengo una Mega Drive y una Game Gear y me gustaría que me respondieras a las siguientes preguntas: **1-** ¿Cuáles serán los próximos juegos de rol para Mega Drive? **2-** ¿Qué pasa con Land Stalker? ¿Por qué no ha salido en España? **3-** ¿NBA Jam o Hyperdunk? **4-** ¿Qué juegos de lucha van a salir próximamente para Mega CD?
David Merino (Madrid)

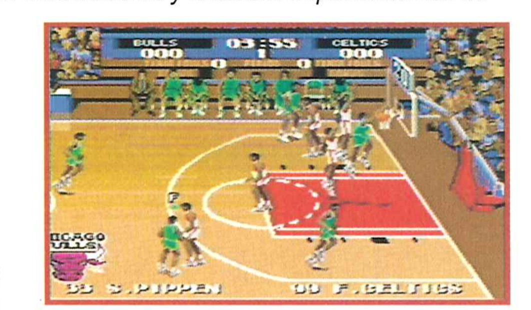
1 y 2- Parece que Sega notiene demasiado interés por los juegos de rol, pero por fin se han decidido a traernos a España Shinnig Force (del que en USA ya ha salido la segunda parte) y tu ansiado Land Stalker.
3- Sin pararme a pensar: NBA Jam.
4- Mortal Kombat, WWF Rage in the Cage, Dragon Ball... y ya has tenido bastante.

Contamos contigo



Hola Yen. Me llamo Jaime, tengo una Mega Drive y una Master y unas cuantas dudillas. **1-** ¿Sabes si sacarán algún juego de ciclismo para Mega Drive? **2-** ¿Me recomiendas NBA Jam o espero a NBA Shodown? ¿Podrías decirme lo mejor de cada uno? **3-** ¿Hay algún juego de fútbol en proyecto para Mega Drive? **4-** ¿Qué tal Tecmo NBA?¿Será el definitivo?
Jaime Fernández Pino (Madrid).

1- No, por el momento. La única opción que tienes de disfrutar de este deporte en Mega Drive es mediante Summer Challenger, un juego que recrea varias pruebas deportivas, y entre ellas el ciclismo de velódromo.
2- Te recomiendo NBA Jam, pero también que esperes a NBA Shodown. Son muy buenos juegos los dos, aunque muy distintos. NBA Jam es un dos para dos que se resume con una palabra: espectáculo. No hay reglas, los mates son estratosféricos y los pases de fantasía. Pueden jugar cuatro simultáneos y es divertidísimo.
Por su parte, NBA Shodown es un simulador de baloncesto con equipos reales de cinco contra cinco. La lista de opciones es interminable y destaca especialmente la posibilidad de asignar marcajes. Su espectacularidad reside en la misma realidad que muestra el juego.



3- Ahí van dos: World Cup USA'94 y Sensible Soccer 2.
4- Ante la avalancha de juegos de basket para Mega Drive que se avecina, es difícil asegurar que sea el definitivo, pero para mí sólo puede hacerle sombra NBA Shodown (en el caso de simulador).

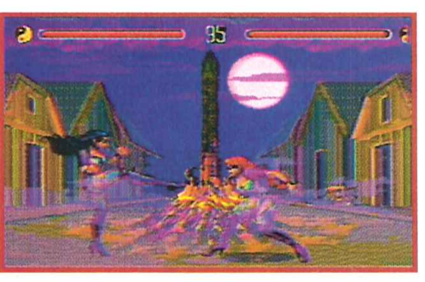
Un Mega CD portátil

Hola Yen, ¿cómo te va? Soy un consolero de Madrid que tiene una Mega Drive y unas cuantas dudillas. **1-** ¿Podrán jugar tres o cuatro jugadores simultáneos en juegos como Street of Rage 3 o The Hyperstone Heist? **2-** ¿Cuál es mejor, el NBA Jam de Mega Drive o el de Super Nintendo? **3-** ¿Cuántos bits tendrá el Sega Multi-Mega?
Fernando Carbó (Madrid).

1- Me temo que "sólo" pueden jugar dos.
2- Yo me decantaría por el de Super Nintendo, por cuestión de manejabilidad. Su manejo es más cómodo y fácil, y da la sensación de que los jugadores responden mejor. Por lo demás, resulta tan espectacular el uno como el otro.
3- El Multi-Mega no es más que una Mega Drive y un Mega CD tamaño portátil. No es una máquina nueva, así que tiene un procesador de 16 bits.

A vueltas con el Sega Multi-Mega

¿Cómo te va Yen? Espero que bien. Me llamo Edu, tengo una Mega Drive y un montón de preguntillas que hacerte. Ahí van: **1-** La última consola de Sega, la Multi Mega, ¿es una consola por sí sola o se puede acoplar a la Mega Drive? **2-** ¿Es verdad que en la fase del ventilador del Eternal Champion el mismo ventilador puede cortarte algo? **3-** El Samurai Shodown de Mega Drive, ¿cuántos megas tendrá? **4-** De estos juegos, ¿cuál crees que es el mejor? ¿Eternal Champion, Fatal Fury 2 ó Samurai Shodown?
Eduardo Moros Espuña (Zaragoza)



1- Es una "mini" consola que se compone de una Mega Drive y un Mega CD en el mismo aparato. Su tamaño no es mayor que el de una radio de coche.
2- Es que el "fatality" consiste precisamente en lanzar al enemigo contra el ventilador.
3- No lo sé con seguridad (bueno, tampoco puedo saberlo todo, ¿no?), pero rondará los 16 megas.
4- Es difícil que alguno de ellos supere a Eternal Champion, aunque para asegurarlo con certeza sería necesario jugar primero con los otros dos.

Incompatibilidades

Hola Yen, me llamo Javi y tengo una Mega Drive y unas cuantas dudillas. **1-** ¿El adaptador de 4 jugadores de E.A. y el Sega Tap son compatibles? **2-** ¿Va a salir para Mega Drive Golden Axe The Revenge of Death Ader? **3-** ¿Me podrías decir qué se puede hacer para matar al Raptor en la última fase del Jurassic Park de Mega Drive?



Javier Escudero (Guipúzcoa).

1- No, no son compatibles. Para los juegos de Electronics Arts el adaptador de Electronics Arts, y para el resto el Sega Tap. Bueno, no me mires así, que yo no tengo la culpa.

2- Ha salido ya hace unos meses bajo el nombre de Golden Axe 3.

3- Te lo puedo decir. Debes usar la paciencia, las plataformas laterales y toda las armas que hayas podido recolectar por el camino.

Un consolero atascado

Hola Yen, espero que sepas responder estas preguntas sobre Game Boy y Super Nintendo.
1- Estoy atascado en el Mystic Quest porque no encuentro la cueva de la Medusa ni el oasis. ¿Dónde están?
2- ¿Sacarán algún juego de Dragon Ball para Game Boy? **3-** En el Zelda de Super Nintendo encontré las tres botellas de la aldea y la del cerrajero, ¿dónde está la que queda? **4-** ¿Es bueno el Alien 3 de Super NES?



José Antonio Salgado (Ceuta).

1- Supongo que ya habrás encontrado a Chocobbo y habrás entregado la bolsa de Fang al chaval de la aldea. Si has hecho esto, sólo tienes que ir a un oasis en forma de ocho tumbado en el que no hay enemigos, y esperar unos segundos sin hacer nada. Sin más se abrirá la entrada a la cueva de Medusa.

2- No, por el momento.

3- La tercera está debajo de uno de los puentes del Ligth World. Tienes que llegar al puente por el agua, y allí un vagabundo te la acabará entregando.

4- Personalmente es uno de mis juegos preferidos. Es largo, bastante difícil y muy bueno técnicamente.

LASERS



CONTROL

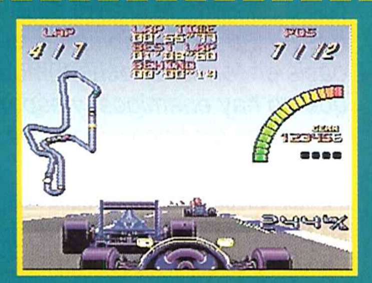
Esta opción permite redefinir el pad al gusto del piloto. Ofrece cuatro posibilidades distintas para situar las funciones de los botones. El "type D" es quizá el más original, ya que al seleccionarlo puedes jugar con el pad invertido. Esta modalidad es ideal para zurdos.

BOXES

Como es lógico, los neumáticos se gastan. En el lado derecho de la pantalla, aparece indicado el estado de las gomas por medio de cuatro ruedas que van reduciendo de tamaño. Cuando necesites cambiar los neumáticos, aparecerá en pantalla un mensaje indicando la dirección de los boxes. Puedes ignorarlo, pero te arriesgas a perder adherencia o incluso a ser descalificado si los desgastas del todo. Una vez en Boxes, selecciona el neumático que quieras y no dejes de acelerar.



RACE CIRCUIT



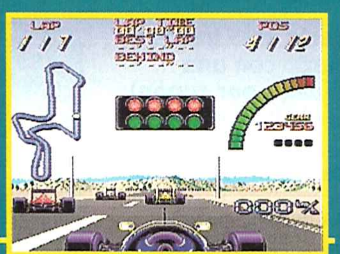


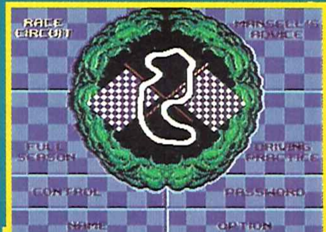
Esta modalidad te permite elegir entre los 16 circuitos del campeonato mundial, para participar en una carrera real. Digamos que es una "carrera de carácter amistoso".

En ella, todas la características del campeonato oficial se mantienen. Podrás configurar tu vehículo y optar entre dar la vuelta clasificatoria o comenzar directamente la carrera. Es mejor lo primero, porque así podrás probar el circuito y lograr una buena clasificación en la parrilla de salida. A lo largo de la carrera, se gastarán tus neumáticos y tendrás que entrar a boxes.

Esta carrera no puntúa para el título, pero es un buen ensayo de cara a la competición.







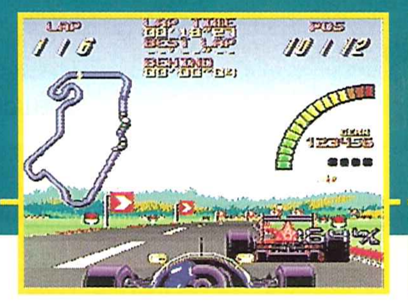
FULL SEASON

Aquí es donde empieza lo bueno. La Copa del Mundo está en juego, y para conseguirla tendrás que demostrar tu buen hacer y tu regularidad. En cada carrera conseguirás unos puntos dependiendo de la posición que ocupes, por lo que para ser campeón no es necesario que ganes todas las carreras, sino que mantengas una buena tónica general.

Recuerda las claves para adecuar el vehículo a cada circuito, y lánzate a por todas: no hay nada mejor que subir al podio como el mejor del mundo.





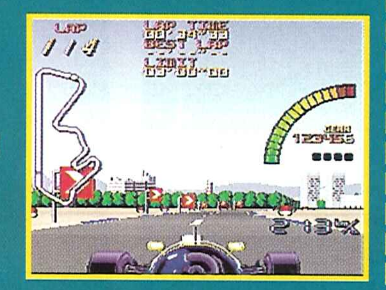




& PHASERS

DRIVING PRACTICE

Es un modo de entrenamiento sin adversarios, en el que tendrás que dar cuatro vueltas a un circuito con la única oposición del crono. Tu velocidad irá aumentando en cada vuelta, de tal modo que se podrá completar el primer recorrido sin soltar el acelerador, pero luego será inevitable frenar.

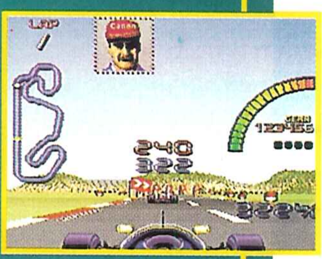


LAS OPCIONES

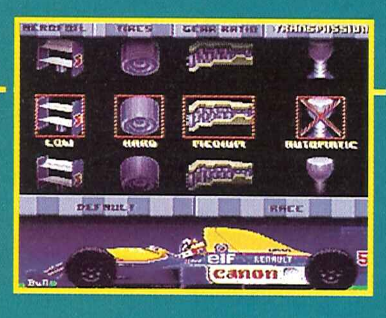
Dificulty Level: Dos niveles de dificultad: SIMULACION, de conducción difícil. ARCADE, mucho más sencillo y manejable.
Speed: Podrás medir la velocidad en millas por hora o en kilómetros por hora.
Audio: Podrás escuchar todas la melodías del juego y los efectos sonoros.

MANSELL´S ADVICE





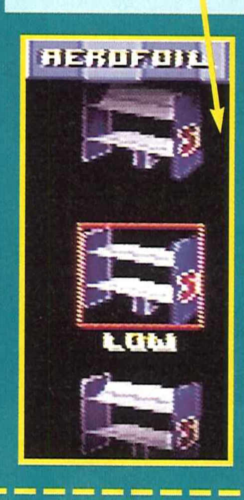
Esta opción es una especie de tutorial en el que recibirás consejos del mismísimo Mansell. Podrás elegir entre los 16 circuitos para practicar en uno de ellos. Una vista previa del circuito elegido te indicará las velocidades apropiadas en cada tramo. Una vez que empieces a correr, tendrás siempre delante el coche de Mansell indicándote la trazada y la velocidad recomendable. Y cuando completes una vuelta, el campeón puntuará tu velocidad, trazada y freno.
Es una buena manera de tomar contacto con los circuitos antes de competir sobre ellos.



CÓMO SACAR PARTIDO A UN F-1

Antes de disputar una carrera en cualquier modalidad, se te dará la posibilidad de revisar los aspectos más importantes del vehículo. Si no quieres problemas, o aún no has aprendido lo suficiente de los Fórmula 1, siempre podrás seleccionar la opción "default", que situará todos los elementos en posición media y la transmisión automática.

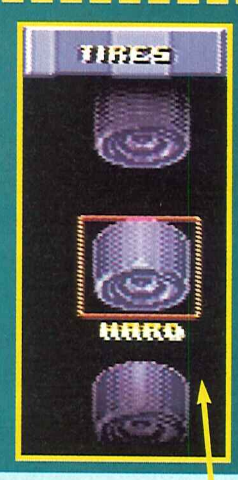
LOS ALERONES.
Los alerones pueden ir en tres posiciones: media (medium), alta (high) o baja (low). Si el circuito es lento, es decir, tiene muchas curvas cerradas, lo ideal es colocar el alerón bajo. Esto favorece la adherencia a la pista. Si en cambio tiene muchas rectas, es mejor un alerón alto, pues ofrece poca resistencia y permite una mayor velocidad punta.



DESARROLLO DE VELOCIDADES.
Existen tres tipos de desarrollo: medio (medium), largo (high) y corto (low). Un desarrollo corto supone que hay que cambiar de marcha con frecuencia, ya que el motor se revoluciona enseguida. Es ideal para circuitos con muchas curvas. Con el desarrollo largo tardarás más en adquirir velocidad, pero la mantendrás fácilmente. Ideal para conducir en circutos rápidos.

TRANSMISIÓN.
Es el sistema de cambio de marchas. Puedes elegir entre manual (con los botones L y R) o automático. Esta última posibilidad, aunque no se aprovechen del todo las posibilidades del motor, es la más recomendable al principio, porque te permite centrarte mejor en la carrera.





LOS NEUMÁTICOS.
Hay tres tipos: Hard (duros), Wet (para lluvia) y Soft (blandos). Los blandos tienen la ventaja de un gran agarre, pero se desgastan rápido. Debes selaccionar Wet para no derrapar cuando el circuito esté húmedo.

LASERS & PHASERS



FACEBALL 2000

PARA ELEGIR NIVEL

En la pantalla de SELECT, presiona derecha izquierda al mismo tiempo que START, y ya está.



ALIEN 3

VIDAS INFINITAS

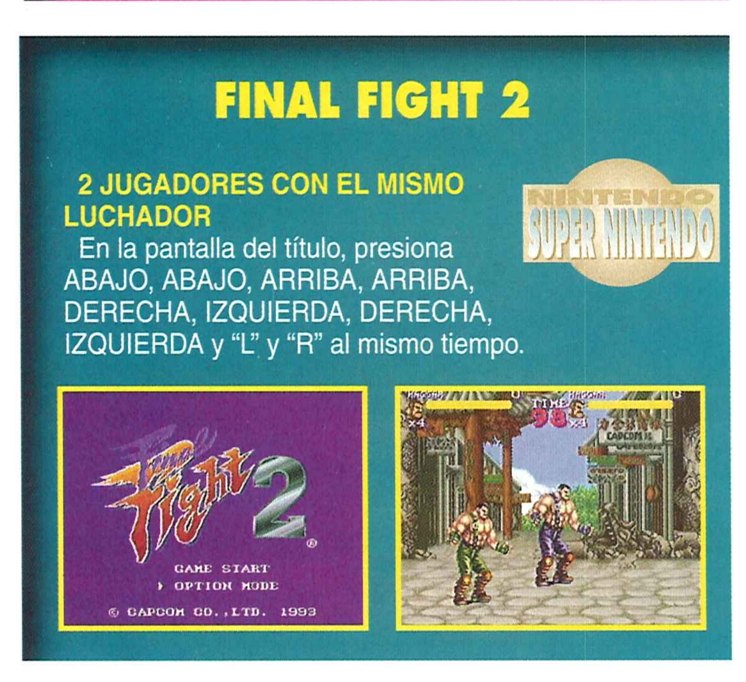
Sitúate en la pantalla de configuración y selecciona dos jugadores. Completa el primer nivel con el jugador 1, y deja que el 2 muera tres veces en el aire acondicionado. Ahora, el segundo jugador no comenzará en el primer nivel, pero dispondrá de vidas infinitas.



ECCO THE DOLPHIN

NUEVO MENÚ DE OPCIONES

Pausa el juego cuando Ecco mire hacia ti. Después, presiona derecha, "B", "C", "B", "C", ABAJO, "C" y ARRIBA.



FINAL FIGHT 2

2 JUGADORES CON EL MISMO LUCHADOR

En la pantalla del título, presiona ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA y "L" y "R" al mismo tiempo.



SONIC BLASTMAN

VERY HARD MODE

En la pantalla del título, basta con que presiones START al mismo tiempo que mantienes apretados los botones "L" y "R".



SUNSET RIDERS

99 CRÉDITOS

En la pantalla de opciones, escucha los sonidos del 00 al 0E. Comienza a jugar y tendras 99 créditos.

LASERS & PHASERS

STARWING

NINTENDO SUPER NINTENDO

VISUALIZAR TODOS TUS ENEMIGOS

Accede a la pantalla de continuación con más de15.000 puntos. Ahora, aprieta en el segundo mando los botones "Y" y "B" mientras presionas en cualquier dirección. Aparecerá en la pantalla uno de tus enemigos, y con los botones "Y" y "B" del segundo pad podrás cambiarlo. Con el pad del primer jugador, además, podrás modificar los ángulos de visión y la velocidad de las rotaciones.





JAGUAR XJ 220

SORPRESA

Introduce "MAR" como nombre y comienza una carrera. Al ponerse las luces verdes, pausa el juego y presiona "A", "B" y "C" simultáneamente.

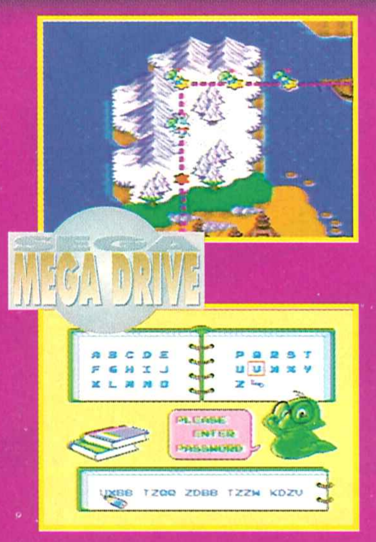


SEGA MEGA CD

TINY TOONS

PASSWORDS DE NIVELES SUPERIORES

13.......QRBB TZGD LDBB TZDL LDZM
14.......TRBB TZKL DDBB TZGD LDTM
15.......THBB TZWD DLBB TZKD LDJB
16.......DZBB TZWG DLBB TZZL DDVH
17.......BZBB TZWK DLBB TZZG LDVJ
18.......PJBB TZWB LLBB TZZK LLVP
19.......TNBB TZWW DDBB TZZB DDVT
20.......PJBB TZQW GOBB TZZQ DLVM
21.......HJBB TZQW KLBB TZZQ GDRM
22.......UXBB TZQQ ZDBB TZZW KDPB
23.......JTBB TZWW ZGBB TZZQ ZDNR
24.......HQBB TZWW ZKBB TZZW ZGNZ





PUGSLEY´S

198 VIDAS

Introduce este código como password: MP45M.



¿AÚN QUIERES MÁS?

Esta vez el código es: KHG7S.

PASSWORD ENTRY

ACCESS CODE

SPEEDY GONZALES

PASSWORDS

Level 2: 500999
Level 3: 343003
Level 4: 830637
Level 5: 812171
Level 6: 522472

NINTENDO GAME BOY

PASSWORD 522 00

ALADDIN



SELECCIÓN DE NIVEL

Pausa el juego por un tiempo y presiona ABBA, ABBA.

UN TRUCO DIVERTIDO

En la pantalla del título, presiona "A", "C" 4 veces y luego "B" otras 4.

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

11 años de música pop, un CD-ROM imprescindible.



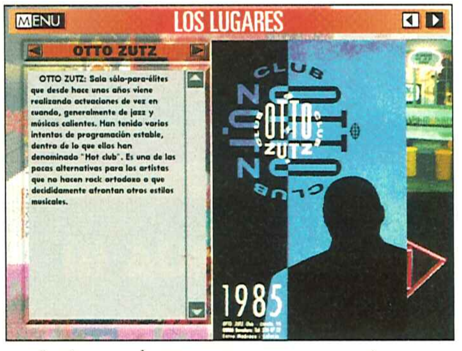
Ficha de los 200 grupos más representativos.



Discografía completa de cada uno de ellos.



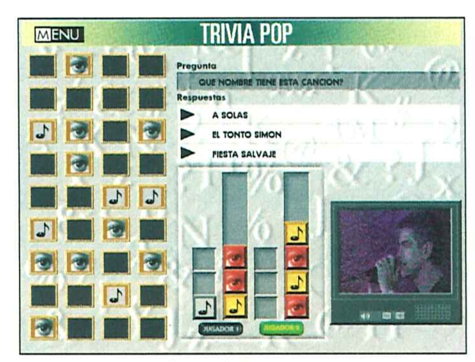
Cronología y genealogía con función hipertexto.



Imágenes y lugares que marcaron una época.



Anecdotario contado por los protagonistas.



Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

Mecano, El último de la fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop... y hasta 200 grupos conforman LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL, enciclopedia multimedia interactiva sobre los años más creativos que ha vivido la música pop en nuestro país.



Un completísimo CD-ROM para ordenadores PC con 600 MB de información, fotografías, audios, videos, entrevistas, entretenimiento,... en definitiva, imprescindible.

Muy pronto a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional: 4.950.- pesetas.

¡¡ Reserva tu ejemplar. !!

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

HOBBY CONSOLAS

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para ordenadores PC Por sólo 4.950 pts.**

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad.......................Código postal.......................
Provincia.......................Teléfono(.......).......................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.......................
Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos nº 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

LASERS & PHASERS

RANMA 1/2

PARA ACCEDER A UN MENÚ ESPECIAL

Elige a cualquier personaje y comenza a jugar. En el momento en que aparezca la pantalla con las caras de los luchadores, presiona rápidamente "A", "X" y "R" simultáneamente, y aparecerá la pantalla del menú secreto. Con este menú podrás:



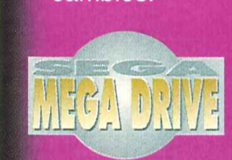
1- Elegir el nivel de dificultad.
2- Elegir el decorado.
3- Elegir el personaje con el que quieras jugar y hacer lo mismo con tu contrincante.
4- Luchar contra el mismo personaje.
5- Aumentar la potencia de los luchadores.
6- ¡ELEGIR UN NUEVO PERSONAJE!



SHINOBI 3

PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO A TU BARRA DE ENERGÍA

Escucha estas melodías en el orden en que aparecen: HE RUNS , JAPONESQUE , SHINOBE WALK , SAKURA , GETUFU . Ahora, comienza a jugar y tu barra de energía apenas sufrirá cambios.





SILPHEED

SEGA MEGA CD

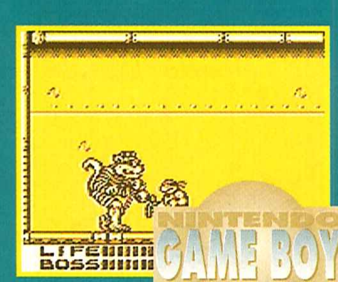
RECARGAR ESCUDO

Presiona DERECHA, IZQUIERDA, "A", DERECHA, ARRIBA, "C", "B", ABAJO, IZQUIERDA, "B", "A", y ARRIBA en la pantalla de demostración. Comienza a jugar, y cada vez que te quedes sin escudo, presiona "A" en el segundo mando y lo recargarás.

TURTLES NINJA III

PASSWORDS

Introduce estos passwords y espera a ver dónde comienzas:



NINTENDO GAME BOY

10000?	47317?		
21000?	53333?		
31001?	57333?		
41101?	57337?		
51111?	13113?	37117?	
11111?	13313?	37317?	2H777?
23111?	13333?	37337?	3H77H?
33113?	27113?	47737?	4HH7H?
43313?	27313?	57777?	5HHHH?
47313?	27333?	17777?	1HHHH?

KID DRACULA

NINTENDO GAME BOY

PASSWORDS

5613
3272
7283
5346
7225
5539
7158

PASSWORD 7111
WAKE UP MASTER!

SOL-FACE

SELECCIONAR NIVEL

Presiona "A", "B", "C", "A", "B", "C", "B", "C", "B" y "A" en la pantalla del título, y podrás seleccionar tu nivel de dificultad.



SEGA MEGA CD

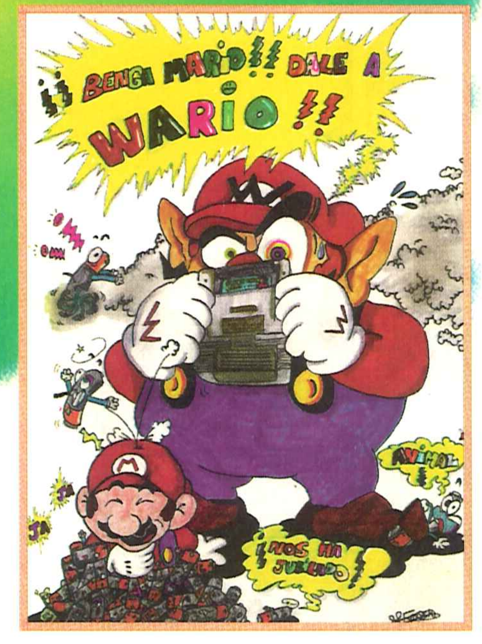
PASAR DE PANTALLA

Si has introducido bien el código anterior, y pulsas "A", "B" y "C" al mismo tiempo, te saltarás la pantalla.



¡Qué Locura!

EL DIBUJO DEL MES



Adelantándose unos meses al lanzamiento de Mario Land 3, nuestro amigo Jordi Fosch (Tarragona) ya nos ha enviado su versión particular de la lucha entre Mario y Wario. Por cierto, Jordi nos envió otro dibujo, que era imposible de manejar. Por favor, no enviéis sábanas, con un folio vale.

PROTA TU



Este atlético Superman de gesto duro y mirada de "como-te-pille..." no es otro que nuestro fiel amigo José María Durbán (Barcelona). Quizá hemos hecho mal en descubrir su identidad secreta, pero la tentación ha sido demasiado fuerte. Que vaya todo bien, José Mar..., digo Superman.

KATES



¡¡SONIC TRES YA TIENE TRUCOS!!

Desde que se produjo el lanzamiento a nivel interplanetario de la tercera parte del puercoespín azul cielo, hemos tenido a nuestros escla..., perdón, a nuestros expertos en videojuegos, intentando descubrir esos secretillos que tanto te gustan.

- El primero que hemos descubierto sirve para que puedas encontrar puertas secretas en las fases de bonus donde se encuentran las esmeraldas del caos. Haz lo siguiente:

Cuando lleves exactamente tres minutos y treinta y tres segundos de juego (es necesario cronómetro), golpea suavemente el mando del jugador uno con el conocido ritmo de u-na-co-pi-ta-deo-jén, a la vez que pulsas simultáneamente los botones "A", "B", "C" y Start en el pad del segundo jugador. Ante tus rítmicos ojos aparecerá el anhelado anillo gigante y doradito de entrada.

- Para contrarrestar el poder negativo del rastafari Knuckles, cuando aparezca en cualquier momento de la partida sólo tienes que poner frente a la pantalla una fotografía de Bob Marley, del que es un fan incondicional. Funcionará igualmente si pones una casette de música reagge.

- Los monitores son ya unos objetos familiares en los cartuchos de Sonic, pero en esta ocasión no todos tienen sorpresas agradables. Hay algunos, esporádicos eso sí, que mostrarán una imagen de Nieves Herrero. No intentes acercarte a ellos, pues si lo haces Sonic quedará atrapado en un horrible Reality Show con todas sus nefastas consecuencias, entre ellas la de haber acabado la partida.



Como os hemos remarcado en la pantalla que acompaña al texto, el primer truco debe hacerse en el tiempo justo.

LA CONTRALISTA

	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	G. Ultraman	L. A.Heroe	H. Alone 2
N.E.S.	Home Alone	Top Gun	G. Foreman
Game Boy	World Cup	Darkman	GunShip
Mega Drive	GunShip	Talamits Adv.	Winter Olimpics
Master	M. O. Daknes	Alien Storm	Aztec Adventures
Game Gear	Factory Panic	Wood Pop	Psychic World

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: Javier Fernán Quintana (Madrid), Pedro Cruz (Barcelona), Iván Villaverde (Mallorca), Roberto J. Claros (Murcia) y Pedro Benítez López (Gerona).

LA MASCOTA DEL MES



Mario Bellart Sans (Barcelona) ha puesto en marcha sus neuronas para realizar este ¿pompón? ¿Tendrá sitio en algún jueguecillo plataformero? Ya sabéis, la esperanza es lo último que se pierde...

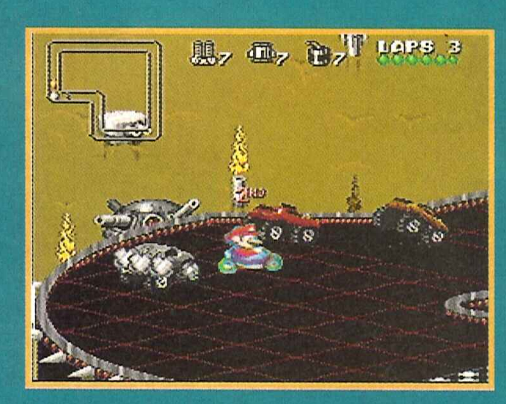
OTRO PROTA TU

Abel Durbán (Barcelona) siempre se quejaba de que los matones del cole se metían con él. Para solucionar su problema, hemos decidido hacerle unos pequeños arreglos corporales a base de pequeños retoques aquí y allá. Nos ha quedado la mar de coquetón, sólo que... ¿no os recuerda a alguien?

PHLASERS

A SUPER MARIO LE GUSTA ROCK'N ROLL RACING

El trepidante juego de coches «Rock'n Roll Racing» guarda muchas sorpresas en sus chips. Nuestros especialistas, grandes conocedores de las posibilidades de este cartucho, no han parado hasta dar con el truco definitivo.
El primer paso es situarte en el planeta Astros Chem VI. Una vez aquí y antes de empezar la carrera, pulsa los botones "Y" - "A" con los dedos, haciendo la señal de victoria (V). Tras un pequeño temblor en la imagen, aparecerá Mario a los mandos del vehículo que utiliza en sus locas carreras por los circuitos de «Super Mario Kart».



Aunque parezca lo contrario el vehículo de Super Mario está equipado con armas capaces de hacer volar por los aires a coches más potentes.

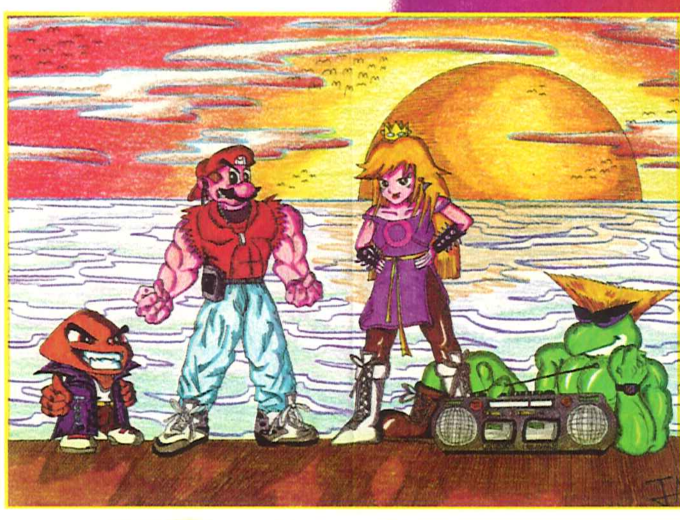


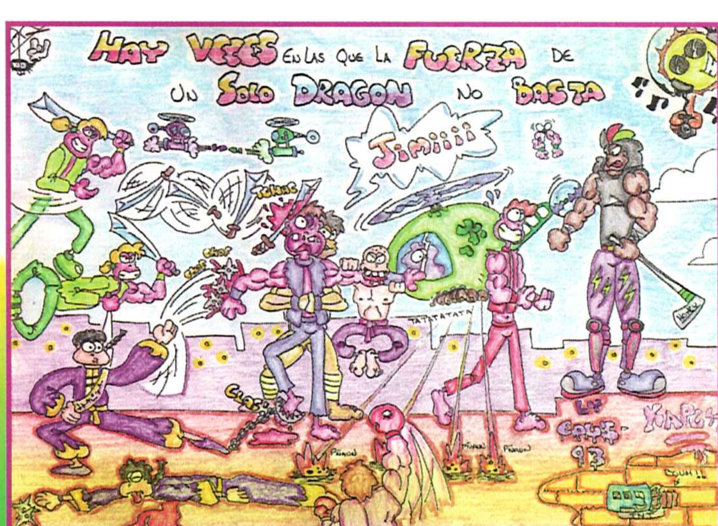
LUCHA DE REPTILES CON ETERNAL CHAMPIONS

Cada día nos sorprende más este magnífico cartucho de 24 megas. En esta ocasión, hemos descubierto un nuevo y conocido personaje en su interior. Atención: tras haber conseguido tres perfect (combates sin daño alguno) con Trident y logres llegar al escenario de la jungla, realiza un nuevo perfect acabando la pelea con una volterea. De la maleza saldrá una especie de lagarto, que se convertirá en el mismísimo Reptil de Mortal Kombat.

¡Qué Locura!

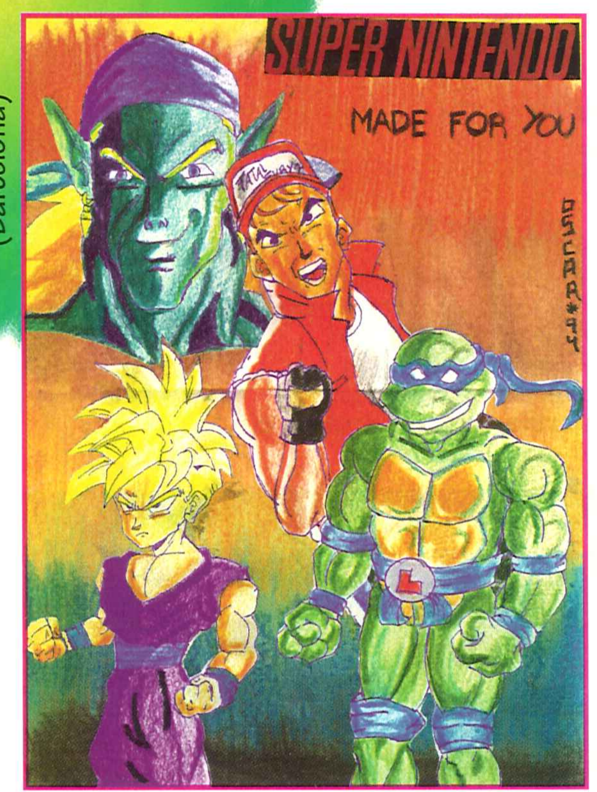
J. Antonio Ávila
(Barcelona)





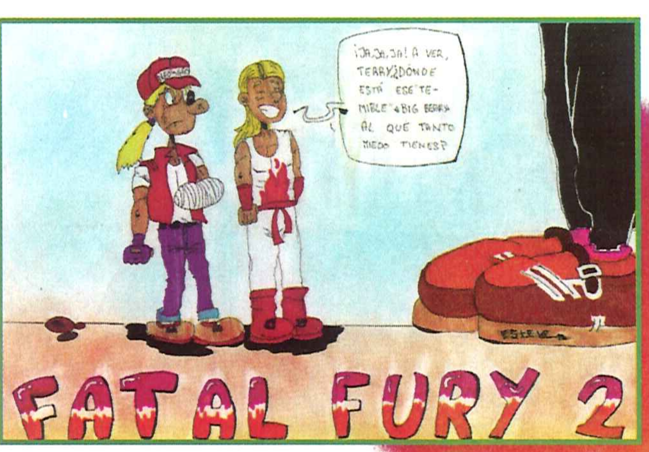
Eduardo Fuentes
(Madrid)

Oscar Ruiz is destroyer
(Barcelona)



Iván García Mora
(Madrid)



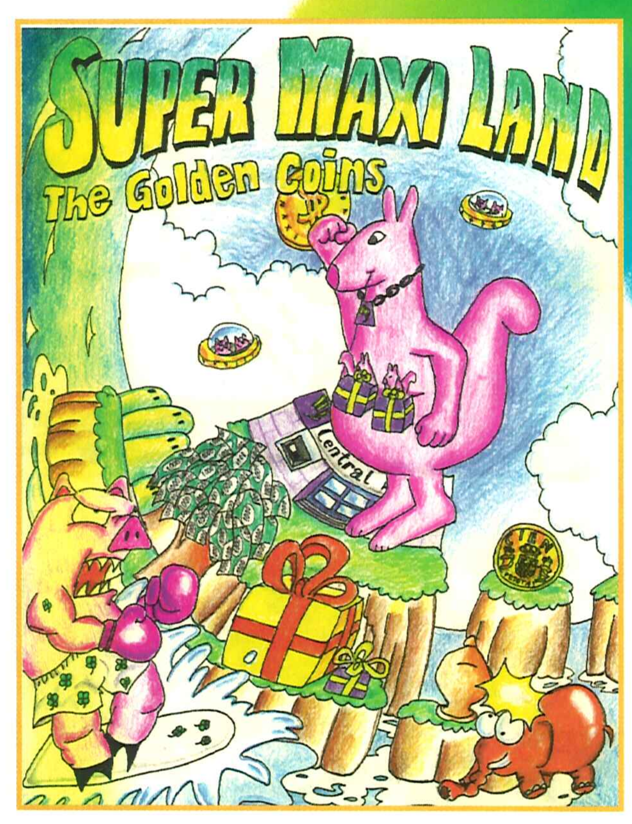


Ferrán Esteve Abad
(Barcelona)



Esther Peris C.
(Valencia)

Juan J. Carrión
(Málaga)





Eduardo Pañeda
(Vizcaya)

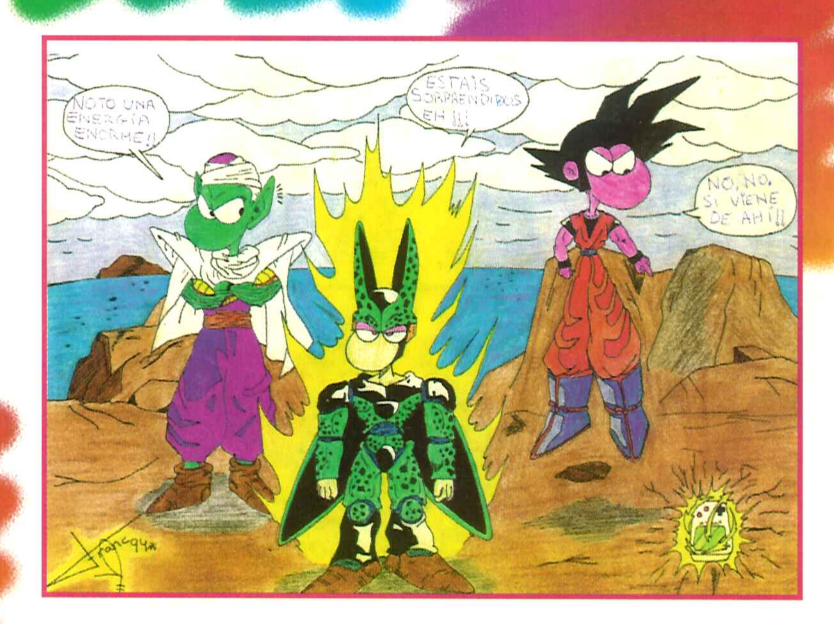


Alberto Castilla De Las H.
(Valencia)



José Alejandro Jordán
(Valencia)

Francisco Fernández
(Barcelona)



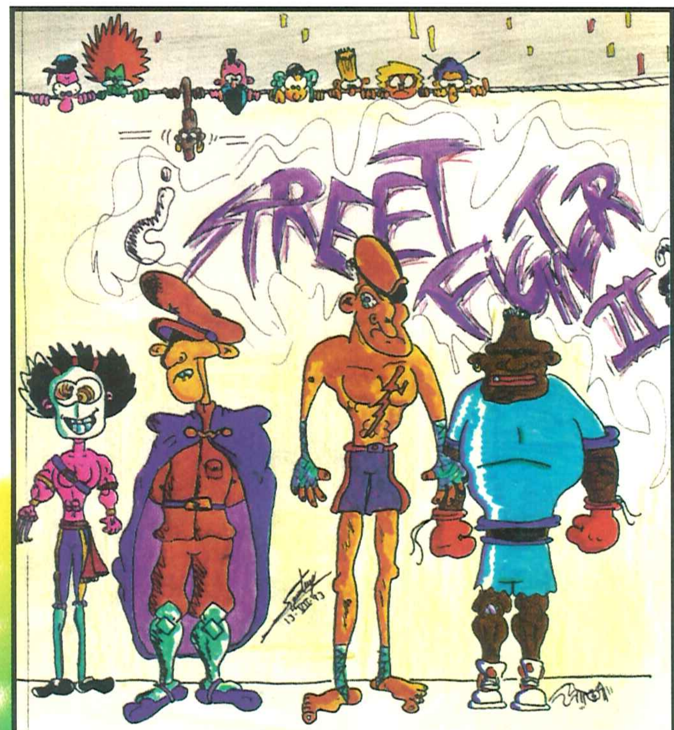


María Capazo Gracia
(Valencia)





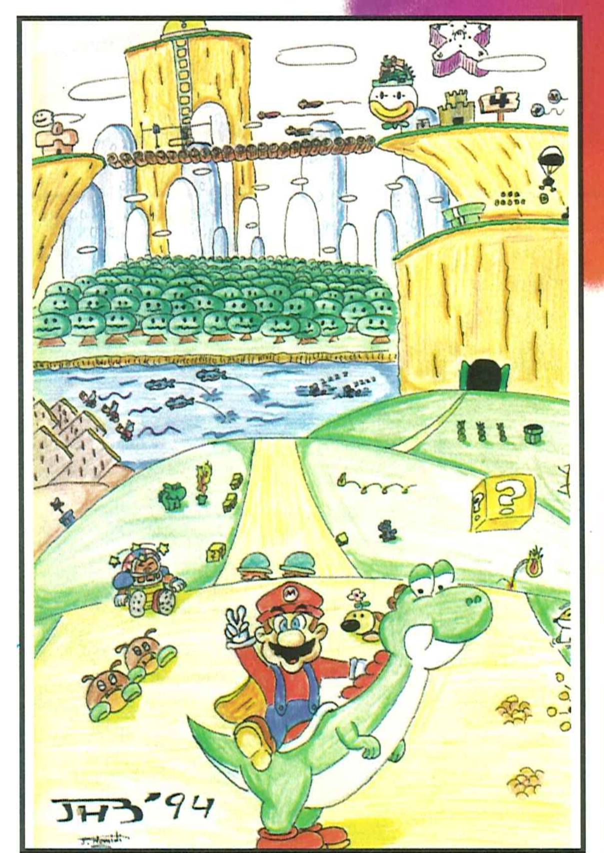
David García Reyes
(Alicante)



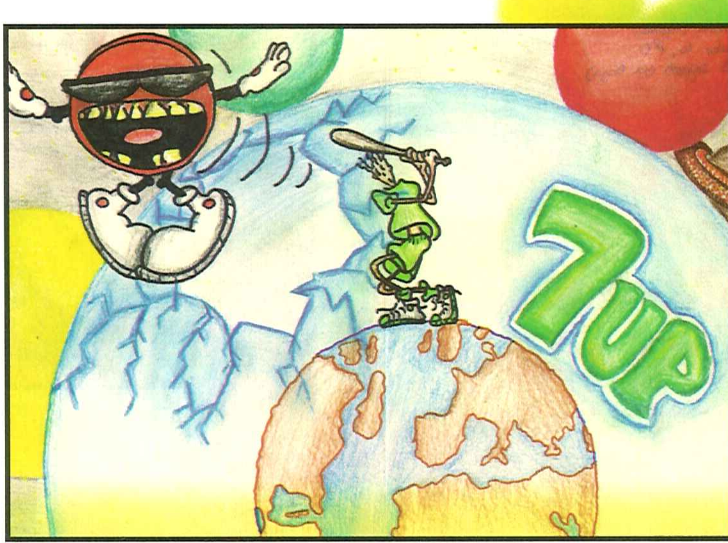
Darío Castaño
(Asturias)

Gabriel González Fernández
(Sevilla)





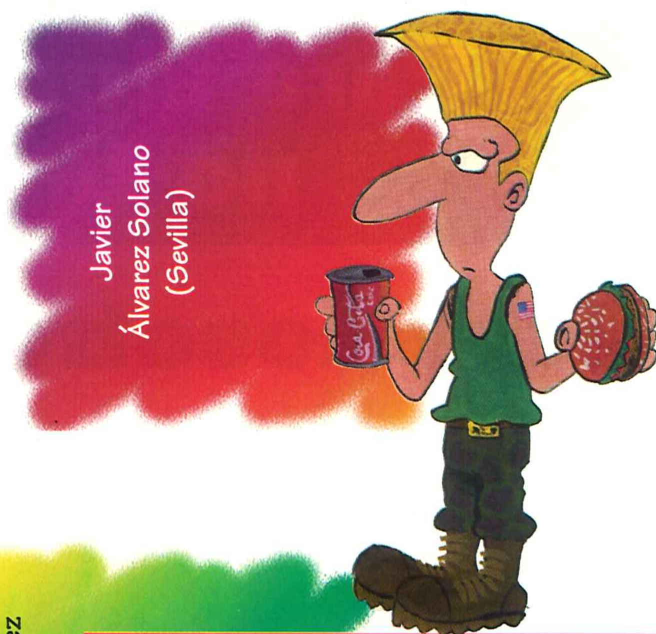
José Muraidi Bueno
(Granada)



Abel Llaria O.
(La Rioja)



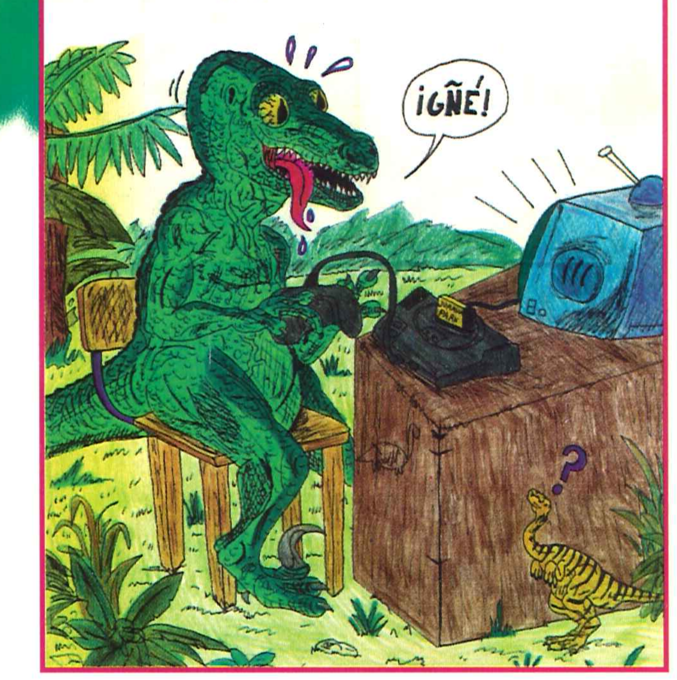
Javier Álvarez Solano (Sevilla)



Santiago Cobo Roldán (Cantabria)



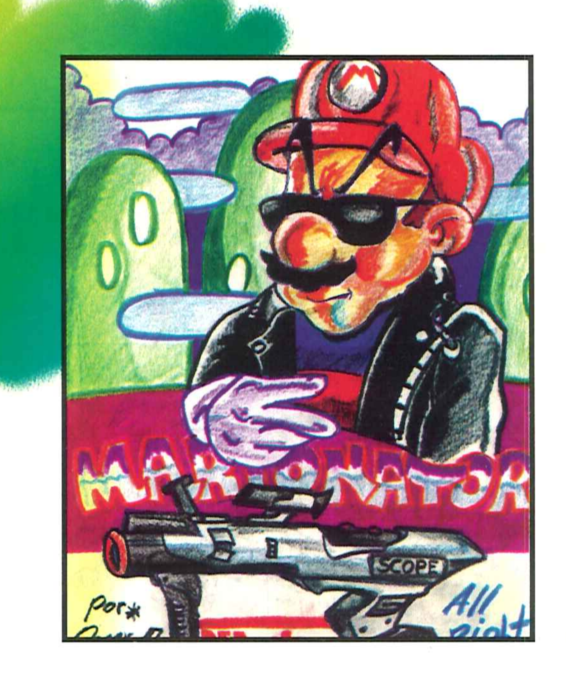
José M.Villalba Sáez (Madrid)



Rafael Rojano Ramos (La Coruña)

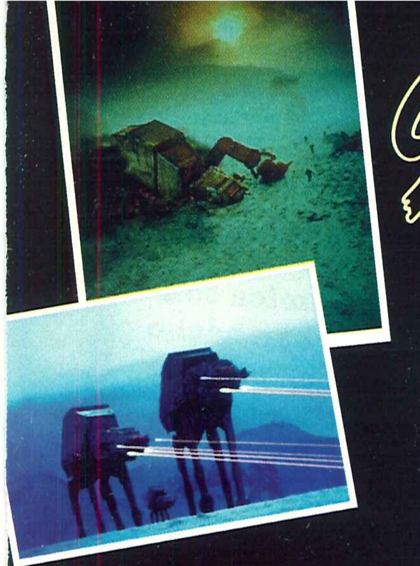


Oscar Ruiz (Barcelona)



David Gil Barro (Gran Canaria)









Super THE EMPIRE STRIKES BACK





Los chicos de Arcadia necesitan que les eches una mano. Se les han colado 5 personajes de otros de sus juegos en las pantallas de Super Empire Strikes Back para Super Nintendo y tienen que identificarlos rápidamente antes de que cometan algún destrozo. Adivina el nombre de los personajes infiltrados o el de los juegos a los que pertenecen...

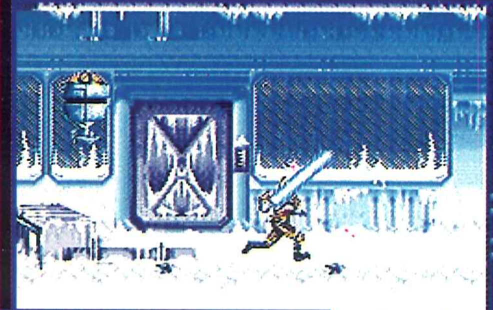
...y podrás ganar:

10 Trilogías con los Vídeos más alucinantes de ciencia-ficción: "La Guerra de las Galaxias", "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi".

20 Atómicos Cartuchos de Super Star Wars para Super Nintendo.

30 Camisetas en exclusiva para Hobby Consolas de Super Empire Strikes Back.







BASES del CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores que envien el cupón junto con el código de barras del juego (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. - Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en el sobre: **CONCURSO SUPER EMPIRE STRIKES BACK**

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Marzo de 1994 al 25 de Abril de 1994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Mayo de 1994. y los ganadores se publicarán en el número de Junio de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán **diez cartas** que serán premiadas con una trilogía en vídeo de la Guerra de las Galaxias, un cartucho de Super Star Wars (S. Nintendo) y una camiseta de Super Empire Strikes Back. Otras **diez cartas** ganarán un cartucho de Super Star Wars (S. Nintendo) y una camiseta de Super Empire. Y por último , otras **treinta cartas** que serán premiadas con una camiseta de Super Empire.El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

Cupón deParticipación

Nombre y apellidos:.......................................
....
Dirección:.......................................
Localidad:.......................................
Provincia:.......................C.P.:...............

Indica el nombre de los personajes infiltrados o los juegos a los que pertenecen:

1-.......................................
2-.......................................
3-.......................................
4-.......................................
5-.......................................

TRIBUNA ABIERTA

Nuevamente nos vemos las caras en esta Tribuna Abierta. Y nuevamente tenemos que mostrar nuestra sorpresa ante la enorme cantidad de cartas recibidas. ¡Así nos gusta, que nos contéis todo lo que pensáis, sin cortes ni censuras, a lo vivo!
Como vais a comprobar, el tema de este mes ha despertado una polémica considerable y las voces tanto de los fans de Sega como de Nintendo, se han hecho oir altas y claras. Nosotros, como siempre, vamos a limitarnos a seleccionar unas cuantas opiniones. Algunas son representativas de muchos lectores, otras han sido elegidas simplemente por su simpatía o su ingenio... Pero todas tienen algo en común: las habéis escrito VOSOTROS y lo que en ellas se expresa es, simple y llanamente, LO QUE PENSÁIS. Así pues, sin más historias...

Manuel Panadero "The Fox" (Córdoba)

"Aquí, en España, Sega me está defraudando: el estrepitoso fracaso del Mega CD, después de tanta y desleal publicidad, las malas intenciones de sus campañas publicitarias y la generalizada baja calidad de sus productos. Nintendo, silenciosamente, ni es agresiva ni está atolondrada. Va a lo suyo, sin molestar a nadie. Es éste uno de los puntos clave de Nintendo: su seriedad y clase."

"...creo que últimamente Sega está siendo muy ratera copiando todo cuanto hace Nintendo. Claro, cuando fracasa echa mano de la pobre Game Boy y dice que no tiene color, ni sonido, ni nada, sin darse cuenta de que su Mega Drive es igual en comparación con la Super Nintendo. Creo que tanta rivalidad desleal nos está aburriendo y que ambas compañías deberían unirse para combatir un serio problema: el desprestigio de los videojuegos".

J.B.S.(Palafrugell)

"Creo que en el mundo consolero hay mucho atontado suelto. Nos hemos olvidado que la batalla N-S (parece Norte y Sur) es una lucha entre empresas millonarias y no entre las personas que poseen esas consolas. En vez de unirnos contra los ordenadores, los cuales últimamente no paran de meterse con nosotros, o de intentar acabar con la piratería, nos destruimos nosotros mismos enviando a ¡Qué Locura! dibujos de Mario y Sonic enfrentándose. ¡Despertemos! No importa quién tenga la paleta de colores más amplia, ni qué chip corre a más Mhz. ¡Unámonos! y dejemos que las dos compañías se peleen solas (a ambas lo que más le interesa es vaciarnos los bolsillos). No seamos burros, después de todo compramos la misma revista, y eso querrá decir algo, ¿no?".

Guillermo Rodríguez(Madrid)

"Pero ¿qué sucede con Nintendo? ¡Se están durmiendo mientras les ganan terreno! Basta con ver la agresiva campaña publicitaria (Canal Pirata Sega) a la que Nintendo apenas ha respondido ("La SUPERioridad está en Nintendo. Lo demás son palabras" La frase es patética)".

Pablo Garcés. 12 años.(San Fernando)

"La competencia tiene dos caras, una buena y otra mala. La buena es que al estar "picados" Sega y Nintendo, salen buenísimos juegos: Street Fighter II, Eternal Champions, Sonic 3... Y lo malo es que pueden producirse pequeñas "peleíllas" entre amigos o familiares (en mi colegio, nos sentamos los de Sega a un lado y los de Nintendo a otro). Veo muy bien que en "nuestra" revista Yen no quiera responder a las preguntas... ¿Sega o Nintendo? ¿Mega o Super? Pero siempre es interesante que haya batalla entre ambas".

José Angel Erguido. 15 años. (Madrid)

"Yo tengo la Mega Drive desde hace casi dos años, y no me ha fallado nunca... He procurado cambiarla por la Super Nintendo en alguna ocasión, y tampoco me ha defraudado. A veces, cuando he jugado con la S.N., he sentido verdadera envidia porque ese juego no estaba en M.D. A mis amigos que tienen la S.N. les ha sucedido algo parecido. LO IDEAL ES TENER AMBAS, aunque yo me basto con una, porque la Neo Geo sigue estando muy cara. Resumiendo: LOS CONSOLEROS PUEDEN TENER PREFERENCIAS, PERO NUNCA DESPRECIAN UNA PARTIDITA CON OTRA CONSOLA".

Jordi Sabari (Torrecuevas, Almuñécar)

"La batalla Sega-Nintendo, Nintendo-Sega puede ser positiva en un aspecto: la competencia les obliga a sacar mejores productos. Pero en una experiencia personal, no me gusta mucho: tengo unos primos que no soportan a la "Nintendo Family" y sobre todo a la Super NES, y cada vez que voy a visitarlos me echan los perros con:

-Que la Super ha copiado este juego...

-Que el Aladdin de Super es mucho peor incluso que el de Master

-Que si la Super tiene algún juego mejor que la Mega Drive es porque lo ha hecho con más megas y más tiempo de preparación...

A este respecto, van dos preguntas: ¿Creéis que algunas de las quejas anteriores son ciertas? Como creo que no soy yo el único que tiene ese problema, ¿no se podría hacer algo al respecto?".

José Vargas. 16 años. (Madrid)

"Yo lo veo bien, el pique entre compañías me refiero, porque en el fondo los beneficiados somos nosotros. Cada vez tenemos a nuestra disposición mejores máquinas y juegos más divertidos. Es más, creo que la "guerra" debería expandirse al campo de los precios, para ver quién es capaz de ponerlos más bajos y así vender más. En el campo de las máquinas, creo que los usuarios lo exageramos mucho, que si "todos con Sega" o "todos con Nintendo". Así como yo prefiero Nintendo, otro preferirá Sega. Cada cual es como es...".

Joaquín (Valencia)

"¡Hola! Tengo una MegaDrive y el adaptador de Master, por lo tanto, estoy a favor de Sega. Pero tengo que admitir que si Nintendo no hubiese sacado la Super Nintendo, Sega no habría sacado (o habría tardado mucho) juegos de 24 megas, el CD, el Chip S.V.P., el mando de seis botones a infrarrojos, la Menacer o el cacharrito octogonal que permite dar patadas con la consola. ¡Viva la competencia! ¡Viva Hobby Consolas!". ¡Y viva el Faller enmascarado!

¡Hola!:

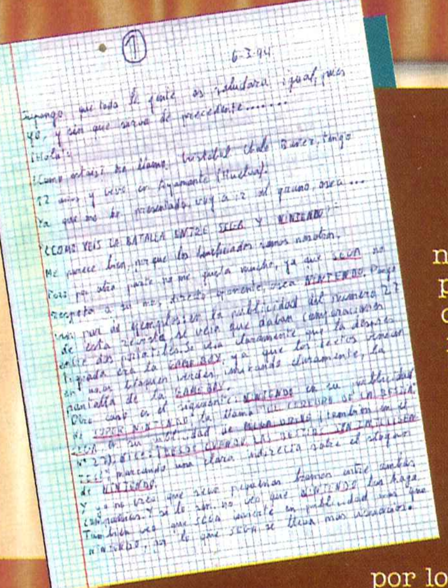
Valencia-2-3-94

Tengo una Megadrive y el adaptador de Master, por lo tanto, estoy a favor de Sega, pero tengo que admitir que si Nintendo no hubiese sacado la Supernintendo, Sega NO HABRÍA SACADO(o habría tardado mucho) JUEGOS DE 24 MEGAS, EL CD, EL CHIP S.V.P., EL MANDO DE SEIS BOTONES A INFRARROJOS, LA MENACER O EL CACHARRITO ESE OCTAGONAL QUE PERMITE HACER PATADAS EN LA CONSOLA.

¡Viva la competencia!. ¡ Viva Hobby Consolas! y ¡Viva El Faller enmascarado!

Firma: Joaquín

TRIBUNA ABIERTA

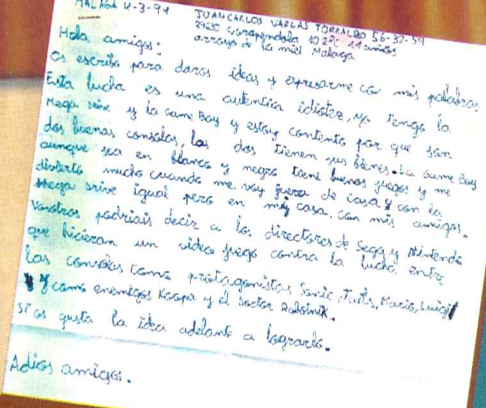


Cristóbal Chule. 12 años (Ayamonte)

"Me parece bien, porque los beneficiados somos nosotros. Pero por otra parte no me gusta mucho, ya que Sega no respeta a su más directo oponente, o sea Nintendo.

...Y yo no creo que sean pequeñas bromas entre ambas compañías. Y si lo son, no veo que Nintendo las haga. También veo que Sega invierte en publicidad más que Nintendo, por lo que Sega se lleva más usuarios.

...Mis amigos y yo tenemos verdaderas broncas, diciendo que cuál de las dos multinacionales es mejor, y claro, yo defiendo a Nintendo. Ellos me mentan lo del Mega CD y la nueva consola CDX. Yo siempre salgo con lo mismo: ¡Nintendo va a sacar una consola de 64 bits! Y la verdad, me gustaría tener más cosas con las que poder presumir".



Málaga 4-3-94

Hola amigos:

Os escribo para daros ideas y expresarme con mis palabras. Esta lucha es una auténtica idiotez. Yo tengo la Mega Drive y la Game Boy, y estoy contento porque son dos buenas consolas, las dos tienen sus bienes.

Vosotros podríais decir a los directores de Sega y Nintendo que hicieran un video juego contra la lucha entre las consolas como protagonistas Sonic, Tails, Mario, Luigi y como enemigos Koopa y el Doctor Robotnik.

Si os gusta la idea adelante a lograrlo.

Adiós amigos.

Juan Carlos Vargas 11 años (Arroyo de la Miel, Málaga)

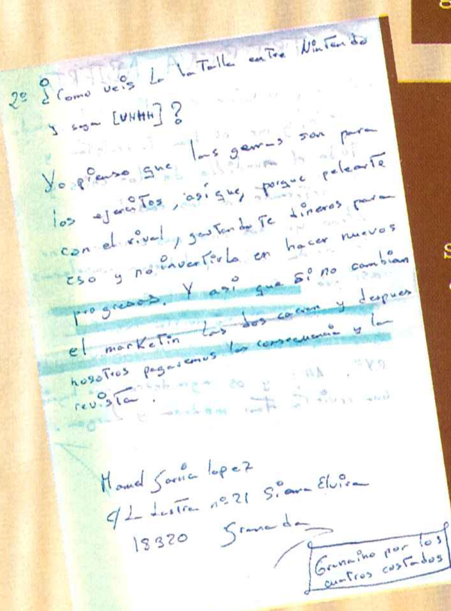
"Esta lucha es una auténtica idiotez. Yo tengo la Mega Drive y la Game Boy, y estoy contento porque son dos buenas consolas.

...Vosotros podríais decir a los directores de Sega y Nintendo que hicieran un videojuego contra la lucha entre las consolas. Como protagonistas: Sonic, Tails, Mario y Luigi; y como enemigos: Koopa y el Doctor Robotnik. Si os gusta la idea, adelante, a lograrlo".

Juan Carlos Fernández. 12 años.(Málaga)

"Yo pienso que Sega y Nintendo tienen juegos bastante buenos. Pero algunos de Nintendo o S.Nintendo son peores. Por ejemplo, ¿por qué sacan tantos juegos de Mario? Yo me aburriría con tanto Mario: Mario I, Mario II, Mario III... Además, Super Nes se cree que con tantos colores son los mejores, pero con tanto color se estropea el televisor.

...Seguro que si Sonic fuese la mascota de Nes, no sería tan buen juego como en Sega".



2º ¿Cómo veis la batalla entre Nintendo y Sega [UNHH]?

Yo pienso que las guerras son para los ejércitos, así que, ¿por qué pelearte con el rival, gastándote dineros para eso y no invertirlo en hacer nuevos progresos? Y así que si no cambian el marketin las dos caen y después nosotros pagaremos las consecuencias y la revista.

Manuel García López
Granada 18320

Granadino por los cuatro costados

Manuel García (Granada)

"Yo pienso que las guerras son para los ejércitos, así que ¿por qué pelearte con el rival, gastándote dinero para eso, y no invertirlo en hacer nuevos progresos? Así que si no cambian el marketing, las dos caerán y nosotros pagaremos las consecuencias y la revista".

Carlos Alberto Pérez (León)

"Por mi parte veo bien que haya rivalidad... pero algo que veo muy mal es que haya personas que son capaces de defender con la vida a la compañía que creó su consola. Es normal que te guste más el modelo que has comprado, pero hay gente capaz de matar con tal de demostrar que su consola es la mejor. Por fortuna esto no me afecta, yo tengo una Mega Drive, a la que adoro, y tengo amigos que tienen una S. Nintendo, a la que elogio. Resumiendo: rivalidad, bien a nivel comercial, y mal a nivel personal".

Pedro Imengual (Palma)

"Las dos compañías son buenas, Nintendo y Sega.

Pero... ¿por qué se tienen que pelear?

¿Será por los precios?

¿Será por la mascota?

¿Será por el número de juegos?

¿Sólo porque Sega tiene alguna consola más que Nintendo se tienen que pelear?

Si no, que saquen un juego que se llame "Mario vs Sonic"

Mi padre me quería comprar una consola Mega Drive o Super NES. Al final me compré las dos para no tener peleas.

¿También será porque Nintendo copia a Sega o Sega a Nintendo?

¿Quién copia a quién?

¿También será por el número de consolas que hay en el mercado?

O que se haga una consola especial creada por Nintendo y Sega con 64 bits.

Que no se peleen más".

Daniel Revenga (Lliria, Valencia)

"Nintendo cuenta ahora con mi simpatía, pero estoy viendo un enorme fallo que Sega no tiene, la ampliación y remodelación de las consolas. Por su parte, Sega saca el CD Rom I y II, mientras que Nintendo deja a su 16 bits aparcada y saca el Proyect Reality, dejando así a los usuarios de Super Nintendo con tres palmos de narices. Yo he visto siempre a Nintendo como la marca original de consolas, y a Sega como una imitación. Pero en este caso el alumno ya está superando al maestro.

...Los anuncios de Sega son más agresivos, mientras que Nintendo se limita a mostrar la gran calidad de sus productos y no meterse en camisas de once varas, que es como debería ser...

PD: Como no se amplíe la Super Nintendo, me cambiaré a la Mega Drive. Que conste".

Javier Aragón(Málaga)

"Yo pienso que Sega y Nintendo tienen muchos juegos buenos. Pero yo pienso que Sega es mejor por estos juegos: Street Fighter II, Mortal Kombat, Eternal Champions, Sonic 3, Aladdin, FIFA, Sensible Soccer, Jurassic Park... y, sin embargo, Nintendo siempre saca juegos de Mario y en general... no son muy buenos. Sega es mejor que Nintendo porque los juegos de Nintendo se ven todos cuadriculados*

**Nota del traductor. Interpretación del original: "Sega es megor que Nintendo por que Nintendo seben ta caadruculado".*

Javier Serpaud (Madrid)

Creo que este tema se ha planteado mal desde un primer momento por Sega. La gente no se fía de una compañía que pone verde a la otra de una manera totalmente descarada. Pongamos como ejemplo el anuncio de Game Gear. Es VERGONZOSO, te hace creer que eres un imbécil si tienes una Game Boy. Eso es una COMPETENCIA DESLEAL.

...Pregunto yo, ¿se tiene que herir la sensibilidad de los otros jugones sólo por conseguir vender más? Pienso que Sega España debería replantearse la forma de hacer los anuncios, porque si no vamos a salir perdiendo todos".

La polémica del próximo mes se centrará en: ¿QUÉ OPINAS DEL PRECIO DE LOS CARTUCHOS? Y recuerda que debes enviar tu carta a...

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAM. GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	3, 11
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
D. ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY D. CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERSMD		1
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1, 8
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	2, 15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19



BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16

DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4

INDIANA J. & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18, 19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25, 27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN 2	GB	15,25
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	1
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	15, 21
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	9, 25
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11, 29
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19, 29
SONIC 2	MS	20
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	7,9,10,16,16,5,29
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20, 25
THE ADDAMS 2	SN	28
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	9, 10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	6, 12
THUNDER FORCE IV	MD	17, 18, 19
THUNDER HAWK	MCD	27
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16, 21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



SUPER

TENNIS ALL STARS

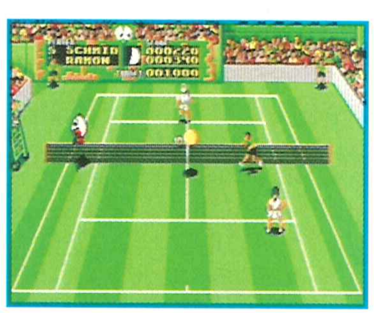
En olor de multitudes

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Codemasters
- Lanzamiento: Sin determinar

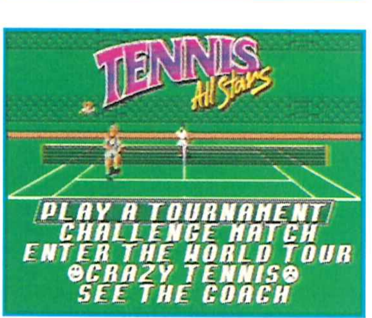


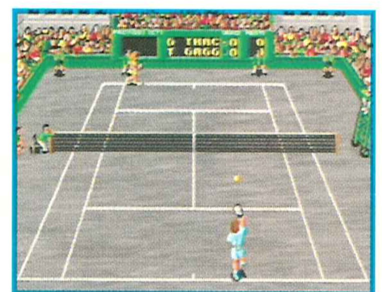


Codemasters está dispuesta a romper todos los moldes establecidos en lo que a juegos de tenis se refiere con este «Tennis Alll Stars».
El cartucho presentará nada menos que cinco opciones de juego, e incluirá torneos y campeonatos mundiales localizados en las pistas más conocidas del circuito tenístico. La más espectacular y llamativa de ellas es el "Crazy Tennis". En esta modalidad la cancha se convertirá en una pista de obstáculos, en la que, además de intentar dar a la pelota, deberéis evitar diversos objetos que aparecerán de repente.
Pero el mayor atractivo de este juego, sin duda, será la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez. Esta maravilla de la diversión se conseguirá gracias al nuevo sistema creado por la compañía inglesa, que permite conectar dos mandos adicionales al propio cartucho. El sistema se llamará J-Cart y «Tennis All Stars» será el primer cartucho que lo incorpore.





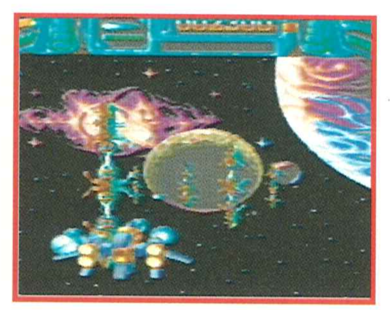




SOUL STAR

Matamarcianos en CD

- Consola: Mega CD
- Compañía: Core
- Lanzamiento: Mayo





Core nos trae un alucinante "shoot'em-up" que contiene tres tipos de vehículos diferentes, más de 40 misiones y la opción de dos jugadores simultáneos.

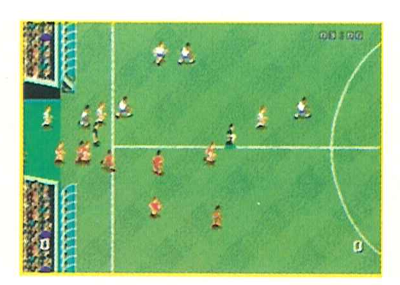
Controlaréis la acción mediante una perspectiva en tercera persona, para que no perdáis detalle de los enemigos ni de los impresionantes giros, efectos de zoom y rotaciones que presenta este compacto.

WORLD C

Juego oficial de FIFA

- Consola: Mega Drive
- Compañía: U.S. Gold
- Lanzamiento: Mayo

Nueve modernos estadios serán testigos de 52 encuentros de fútbol en los que tomarán parte las mejores selecciones del mundo. Unos 3.000 millones de espectadores seguirán a través de la televisión el mayor evento deportivo después de los Juegos Olímpicos,es decir, el Mundial de Fútbol, cuya fase final se celebrará en verano en los Estados Unidos.
La compañía norteamericana U.S. Gold, con una dilatada experiencia en cartuchos deportivos, ha sido la encargada de realizar «World







Fútbol 16 bits

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Acclaim
- Lanzamiento: Finales de mayo





Las treinta y dos mejores selecciones de la historia de los Mundiales de Fútbol componen este simulador deportivo, que está presentado por Ryan Giggs, actual jugador del Manchester United considerado como uno de los mejores de Europa. Uno o dos jugadores, 15, 30 ó 45 minutos de duración y diferentes sistemas de juego son algunas de las interesantes opciones que ofrece este cartucho.

THE PIRATES OF DARK WATER

Bucaneros pendencieros

- Consola:Super Nintendo
- Compañía: Sunsoft
- Lanzamiento: Mayo





Los poseedores de una Super Nintendo podrán disfrutar en poco tiempo de «The Pirates of Dark Water», un arcade de lucha que presenta todos los ingredientes necesarios para hacer pasar muy buenos ratos. El cartucho posee un amplio número de fases repletitas de furiosos piratas, unos gráficos bien trabajados y la opción de dos jugadores simultáneos, junto con varios niveles de dificultad.

La acción se sitúa en el mundo de Mer, donde el rey Primus ha escapado del pirata Bloth y ha confiado a su hijo Ren la salvación del planeta. Éste ha aceptado el reto, por lo que partirá a la aventura en compañía de Ioz, un pirata arrepentido, y de Tula, una valiente muchacha. Juntos tendrán que conseguir el Tesoro de Rule si es que quieren evitar el desastre.

En su desarrollo se nota a la legua el toque de Hanna-Barbera, ya que, como algún avispado habrá adivinado, este juego está basado en la serie de dibujos del mismo título que realiza dicha productora.









UP USA'94





Cup USA '94», el único con licencia oficial de la FIFA. Concebido para uno, dos o cuatro jugadores, podréis disfrutar de una excelente jugabilidad en estadios cuidadosamente diseñados, mediante una perspectiva aérea y una visión sintetizada de la posición en el campo. Además, y gracias a la modalidad "Custom", podréis incluso crear vuestra selección campeona del Mundo.



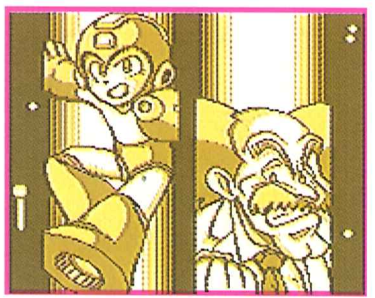


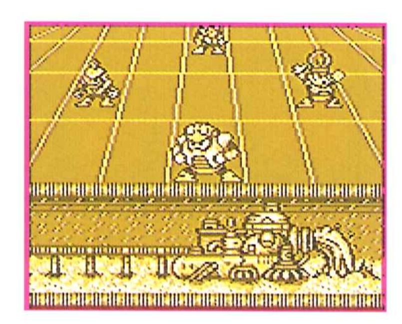
SUPER

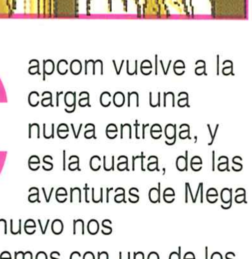
MEGAMAN IV

El héroe incombustible

- Consola: Game Boy
- Compañía: Capcom
- Lanzamiento: Sin determinar







Capcom vuelve a la carga con una nueva entrega, y es la cuarta, de las aventuras de Mega Man. De nuevo nos encontraremos con uno de los héroes más emblemáticos del mundo Nintendo, en un cartucho que presenta algunas novedades.

La principal de ellas es la presencia del doctor Light, un simpático personaje que nos introducirá en la aventura, y que canjeará los "Power Chips" que consiga Mega Man por valiosas armas y objetos.

BUGS BUNNY R

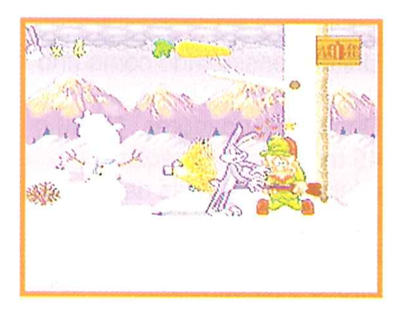
Estamos de suert

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Sunsoft
- Lanzamiento: Mayo

Las mentes pensantes de Sunsoft han encontrado un verdadero filón con las famosas "Looney Tunes" y, por suerte para nosotros, no parecen dispuestos a soltarlo.

La presente entrega consiste en un cartucho protagonizado por Bugs Bunny, .pero en el que aparecerán el resto de los personajes de la Warner. Podréis ver a Elmer en el papel de cazador, a Yosemite Sam, al Diablo de Tazmania y al Pato Lucas, entre otros.

Para que os hagáis una idea,





METAL COMBAT

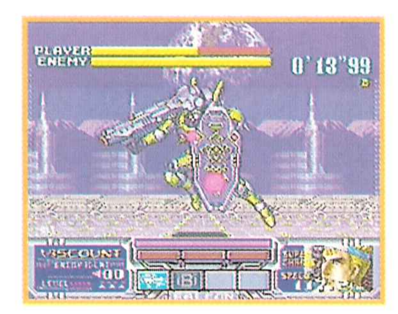
Disparos cibernéticos

- Consola: Super NIntendo
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Mayo

Gracias a «Metal Combat» podrás vivir en propia experiencia la modalidad más cibernética y futurista del tiro de pichón. Se trata de un nuevo cartucho ideado para el Super Scope de Nintendo, donde harás frente a nueve increíbles robots con las armas más insospechadas.

Su capacidad de movimiento y unos escenarios futuristas de excelente definición completan un devastador juego donde lo único que importará será tu buena puntería.





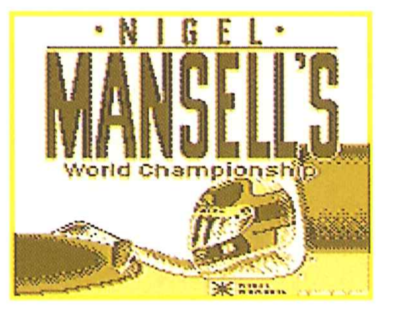
NIGEL MANSELL'S W

Acelera a fondo

- Consola: Game Boy
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Mayo

Si lo vuestro es la velocidad y las emociones fuertes, os vais a llevar una gran alegría con este nuevo cartucho que nos trae Nintendo. En él podréis conducir un Fórmula 1 en toda regla, por los 16 circuitos más importantes del mundo (entre ellos, por supuesto, uno español: el de Barcelona).

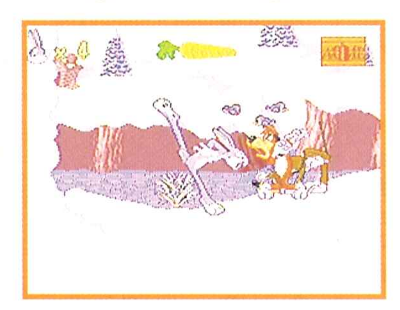
Además, presenta cuatro opciones de juego: "Driving School", "Race Single Circuit", "Mansell Circuit" y

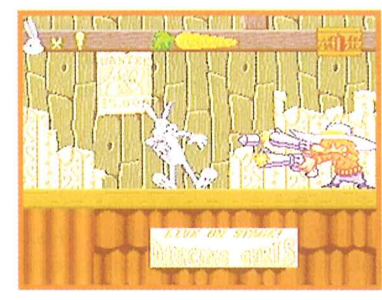




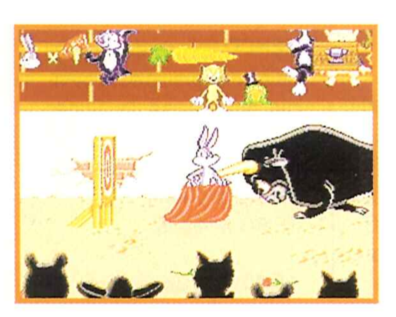
ABBIT RAMPAGE

e, llega Bugs Bunny





os diremos que se trata de un cartucho de 12 megas, con unas animaciones excelentes de todos los personajes, varios planos de scroll perfectamente conseguido y unas melodías sacadas de los famosos cortos animados de la Warner.





C.J. ELEPHANT FUGITIVE

Un elefante muy cosmopolita

- Consola: Game Gear
- Compañía: Codemasters
- Lanzamiento: Sin determinar





La compañía Codemasters vuelve a sorprendernos, esta vez de la mano de un personaje muy particular: un elefante. Se llama C.J. y hace tiempo le secuestraron en África para encerrarle en un zoo. Pero él se ha escapado y ahora pretende regresar a su patria.

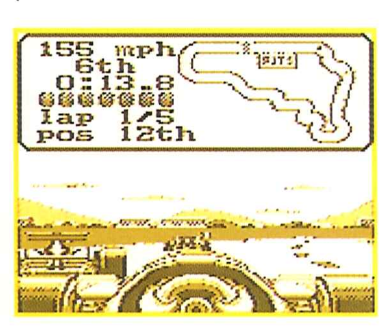
Así dará comienzo un interesante juego de plataformas, en el que el elefantito habrá de recorrer Londres, París, los Alpes suizos, Roma o El Cairo antes de poder volver a su hogar.

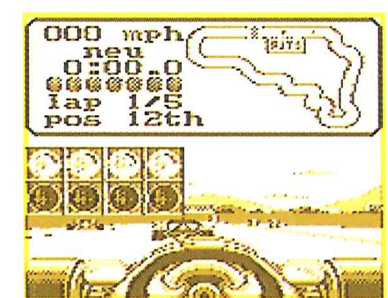
ORLD CHAMPIONSHIP

Game Options
Driving School
Race Single Circuit
Mansell Circuit
Full Season



"Full Season", aunque el plato fuerte de este juego es contar con los consejos de Nigel Mansell. Él os prestará su valiosa ayuda para tratar de convertiros en unos seguros y expertos conductores de Fórmula 1. Si lo conseguís o no es algo que sólo dependerá de vuestra habilidad con la pequeña portátil de Nintendo.





COSMIC SPACEHEAD

Procedente del espacio

- Consola:Game Gear
- Compañía: Codemasters
- Lanzamiento: Sin determinar

Codemasters lanza para Game Gear un juego muy conocido en el mercado británico, que aún no había llegado a nuestro país. Se trata de una divertida aventura interactiva, protagonizada por un alienígena que aterriza en nuestro planeta dispuesto a hacer turismo.

Por ello, deberá recoger todos los objetos que se encuentre, localizar el lugar donde emplearlos, buscar información y, de paso, esquivar algún que otro enemigo.





La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO con niños de Pozuelo de Alarcón juegos de la Master System 2. Llamar de 5:30 a 8:30 horas. Preguntar por Alfredo. TF:91-7156159.

CAMBIO un juego de Super Nintendo por el juego «Sensible Soccer» de la misma consola.Interesados, preguntar por Aloys. TF:93-3996066.

CAMBIO Mega Drive con los juegos: «Fatal Fury», «Moonwalker», «Green Dog», «Grain Ground», «Terminator 2» y dos mandos. Menos de un año de uso. Preguntar por David. TF:91-6127206.

CAMBIO «Street of Rage», «Golden Axe» y «Shinobi», por un juego de boxeo y otro deportivo (mejor de basket). Preguntar por Sergio. Llamar de lunes a viernes de 3:00 a 5:00 horas. TF:941-182410.

CAMBIO «Jurassic Park» de Super Nintendo por el «Dragon Ball Z» de la misma consola. Llamar de viernes a domingo. Preguntar por Guillermo. TF:967-420154.

CAMBIO los juegos: «Strider», «The Revenge of Shinobi», «World of Illusion», etc... y juegos de Master System: «Spiderman», «Donald Duck», «Sonic», etc. Preguntar por David. TF:981-150532.

CAMBIO Moonwalker» y «Sonic» de Master System por dos juegos de la misma consola. Llamar a partir de las 21:00 horas. Preguntar por José Antonio. TF:957-320206.

CAMBIO Master System con dos pads, joystick y 9 juegos: «Cool Spot», «Mortal Kombat»... por Nasa con «Tecmo Cup» y varios juegos más. Interesados, preguntar por Arturo. TF:968-257309.

CAMBIO Master System 2 en buen estado, con 1 pad y 7 juegos, por Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear o Game Boy. Preguntar por Javi. Llamar de lunes a miércoles de 5:00 a 6:00 horas y los viernes de 5:00 a 9:00 horas. TF:91-3145326.

CAMBIO el «Dragon's Lair» de Super Nintendo por el «Final Fight», «Tortugas Ninja IV» o el «Super Adventure Island». En buenas condiciones. Preguntar por Fernando. TF:942-340340.

CAMBIO el juego «Sonic Chaos» para Game Gear por uno de éstos: «Jungle Book», «Chuck Rock 2» o «Sonic 2». Debéis preguntar por Jesús. TF:987-201207.

CAMBIO Game Boy con 15 juegos: «Joe & Mac», «Castlevania 2», etc... por Game Gear con 6 juegos mínimo: «Sonic» o «Mortal Kombat» incluido. Interesados, llamar por las tardes. Preguntar por Julio. TF:91-3732190.

VENTAS

VENDO Master System 2 con siete juegos y pistola, además del «Spiderman X-Men» de Super Nintendo. Precio a convenir. Interesados preguntar por Rubén. TF:925-231120.

VENDO para Mega Drive: «Quackshot», «Wonder Boy», «Sonic 2», «Castle of Illusion» y «Chuck Rock». A 2.000 pesetas cada uno. Preguntar por Igor. TF:94-6763279.

VENDO Master System II con un pad y 10 juegos. Entre ellos: «Land of Illusion», «Sonic 2» y «Street of Rage», por 25.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Preguntar por Manuel. TF:985-5233344.

VENDO Game Boy en buen estado con «Super R-Type», «Operación C», «Tetris», pilas y cables conectores, por un precio entre 5.000 y 6.000 pesetas. Preguntar por Pachi. TF:91-7474258.

VENDO Master System II con 12 juegos a estrenar. Llamar para enteraros de cuáles son. Los vendo por 12.990 pesetas. Los juegos son súper buenos. Preguntar por Fede. TF:91-8141070.

VENDO «Super Mario World» y «Super Ghouls N' Ghosts» totalmente nuevos. Ambos para Super Nes. Preguntar por Carlos. TF:942-882082.

VENDO Game Boy con los juegos: «F-1 Spirit», «Hunt for Red October» y «Némesis». Todo por 12.000 pesetas. Preguntar por Mario. TF:91-3203788.

VENDO Mega Drive con dos mandos, Master System Converter y tres juegos por 15.000 pesetas. TF:964-242427.

VENDO consola Master System nueva, con dos mandos y los juegos: «Alex Kid» y el «Operation Wolf» (con pistola), por 9.000 pesetas. También vendo diez de los mejores juegos por 2.500 pesetas cada uno. Preguntar por Francisco. TF:957-475555 ó 957-480426.

VENDO Mega Drive con 2 mandos y los juegos: «Golden Axe», «Street of Rage», «Shadow Dancer», «Sonic 2», «Flashback» y el Menacer con su cartucho de 6 juegos. Lo vendo por sólo 28.900 pesetas. Preguntar por Iker. TF:945-6720684.

VENDO consola Master System II nueva con dos mandos y los juegos: «Sonic», «Mercs», «Alex Kid», «Choplifter» y regalo los juegos: «Sonic 2» y «Transbot». Todo ello por sólo 16.000 pesetas. Preguntar por Mariano. TF:93-4284168.

VARIOS

VENDO consola Nintendo con 3 juegos: «Mario Bros», «Tetris» y «World Cup» + un mando por 7.000 pesetas. ¡¡¡TODO NUEVO!!! O cambio por Game Boy con: «Zelda», «Asterix» o «Jurassic Park». Llamar tardes y preguntar por Valentín. TF:967-180004.

VENDO cartucho para Super Nintendo, los cuatro juegos de «Super Mario All Stars», o lo cambio por una Game Boy + cuatro juegos. El cartucho vale 11.000 pesetas. Interesados, preguntar por Óscar. TF:987-760256.

CAMBIO Master System II + 2 juegos y Spectrum + 20 juegos, por juegos de Super Nintendo o por algo de mi interés. También los vendería junto o por separado. Preguntar por Héctor. TF:964-244065.

VENDO O CAMBIO juegos de Mega Drive: «Andrea Agassi», «Batman Returns» y «Kick Off». Precio a convenir, o los cambio por: «X-Men», «Sunset Riders» y «Bart's Nightmare». Preguntar por Juanjo. TF:93-7981997.

CAMBIO Master System II con 2 mandos y 8 juegos, por Nintendo con 2 mandos y 7 juegos, o vendo por 20.500 pesetas. Llamar de 7:30 a 10:00 horas. Preguntar por Carlos. TF:967-237254.

VENDO Game Boy con el Hand Boy, 8 juegos y batería recargable por 16.000 pesetas. O la cambio por Game Gear con 3 ó más juegos. Llamar noches de 8:00 a 10:00 horas. Preguntar por Servi. Podéis llamar desde toda España. TF:954-791624.

VENDO juegos de Nintendo a buen precio o los cambio por juegos de Super Nintendo (2 x 1). Sólo Bilbao. Interesados, preguntar por Borja o John. TF:94-4242228.

VENDO Nintendo con 13 juegos (novedades), 2 mandos y un Ni-Pro. Precio a convenir o cambio por Super Nintendo. Preguntar por Miguel Ángel. TF:91-4015044.

VENDO Game Boy con o sin juegos, o la cambio con siete juegos por la Mega Drive + un mando + un juego. Llamar de lunes a viernes, desde las 19:00 horas. Preguntar por Antonio. TF:954-635682.

CAMBIO «Terminator II» y «Jurament Day» para Game Boy, por otros juegos. También los vendo por 3.000 pesetas. Preguntar por Carlos (Hijo). A ser posible de Bilbao. TF:94-4405728.

VENDO Game Boy con 3 juegos por 14.000 pesetas o lo cambio por Mega Drive o Super Nes con 1 juego y un mando (el de Mega Drive que no sea «Sonic»). Preguntar por Alberto. TF:972-821137.

¡Ha llegado tu hora!






Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Rescata a la Princesa!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



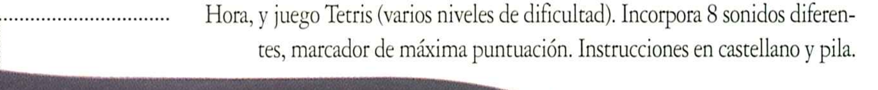
Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



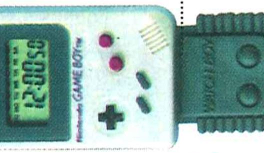




Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Pon a prueba tu coco!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío


Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

¡Más portátil que nunca!

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

¡Una Game Gear en tu muñeca!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

HC

NOMBRE...APELLIDOS...
DOMICILIO..LOCALIDAD..................................PROVINCIA............................
CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO..

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

La Gran Ocasión

COMPRAS

COMPRO Game Boy por 5.000 pesetas, a ser posible con algún juego. También quiero comprar la banda sonora de «Akira». Preferentemente en CD. Preguntar por Miguel. TF:977-540072.

COMPRO Mega Drive o Super Nintendo. Llamar entre 2:30 y 6:00 horas. Soy razonable en el precio. Preguntar por José María. TF:955-258873.

QUISIERA COMPRAR la caja del juego «Sonic» de Master System. A ser posible que el vendedor del mismo viva en Barcelona. Preguntar por Ramón. TF:93-8904039.

COMPRO la caja y el manual de «Super Mario World» y «Street Fighter II» de Super Nintendo. Interesados, debéis llamar al TF:93-2195043.

COMPRO «Street Fighter II» de Super Nintendo a buen precio. Por favor, sólo de Barcelona.¡A ser posible que contenga las instrucciones! Preguntar por Javi. TF:93-3814217.

ME GUSTARIA COMPRAR Game Gear con «Sonic II», por unas 8.000 pesetas. El precio, por supuesto, se puede discutir. Los que estéis interesados, debéis llamar de 3:00 de la tarde a 10:00 de la noche, y preguntar por Pablo. TF:94-4453933.

COMPRO caja de «Super Mario World» y del «Street Fighter II». Precio: 1.000 pesetas cada una. Las dos, que estén en buen estado. Preguntar por David. TF:956-221802.

COMPRO juegos de Super Nintendo y de Mega Drive. Precio a convenir. Sólo si están en buen estado. Preguntar por David. TF:956-221802.

COMPRO consola Game Boy con varios juegos, y a ser posible que incluya algún complemento. Preguntar por Álvaro. TF:91-5198065.

ME GUSTARIA COMPRAR los cartuchos «Batman Returns» y el «Bubsy the Bobcat». Precio a discutir. Llamar a partir de las 4:00 de la tarde. También quisiera comprar el «Legend of Zelda». Preguntar por Miguel Ángel. TF:91-6332253.

CLUBS

SI AUN no perteneces a ningún club, suscríbete totalmente gratis al club más importante de España: "Akira". Sólo los poseedores de una Super Nintendo o de una Mega Drive. Preguntar por Juan Carlos. TF:942-580540.

EN CEUTA tenemos un club con bastante gente. Da igual qué videojuego u ordenador tengas. Haremos encuestas y listas de éxitos. Escribe a: Mario, c/Avenida de España, 42-4º Izquierda. 11701 -Ceuta-.

SI QUIERES formar parte de un club de Super Nintendo, para cambiar juegos y trucos, escribe a: Angel José Arnedo Alonso. c/Carlos Arniches, 3-3º C. 28935 -Móstoles- (Madrid).

CLUB "SHADOMEC" de Lugo. Compras, ventas e intercambios. Dirigíos a: Dionisio Vázquez Vigo, c/Ctra. de las Américas, 110-2º A. 27004 -Lugo-.

HOLA COLEGAS. Si quieres formar un club para Game Boy y Super Nintendo, apúntate al club "Super Game". Concursos, carnets... Todo esto gratis. Debes preguntar por Martín. TF:975-310160.

ME GUSTARIA cartearme con chicos/as que les apasione la consola Nintendo, para información y trucos. Sólo Cataluña. Enviad una carta a: Josep Caballero Puig, c/Sant Isidre, 17-19 2º C. 08769 -Castellvi de Rosanes- (Barcelona).

FORMAMOS UN CLUB de consoleros de Nintendo. Damos información sobre algunos juegos y los cambiamos por una temporada. Preguntar por Diego. TF:911-140496.

EL MEJOR club que ha existido. Se cambian trucos de juegos de Nintendo. Somos el club de los 90. Preguntar por Juan. TF:942-219385.

QUISIERA HACER un consultorio para dudas de consolas (cualquier tipo). Si tienes una duda, ¿a qué estás esperando? ¡¡¡ANIMATE!!! Mándame tu carta a esta dirección: Manuel Jesús Moya Palacios, c/Cedro, 11-bajo izquierda. 41016 -Torreblanqua- (Sevilla).

MUCHA ATENCION desearía cartearme con gente que posea un Amiga 500, una Mega Drive o una Nintendo, y que les guste los comics orientales. Preguntar por Beatriz. TF:96-5520815.

SI QUIERES formar parte del club "MEGA JUEGOS", obtendrás a cambio: trucos, regalos sorpresa, sorteos, información sobre los juegos que quieras... por sólo 75 pesetas al mes. ¡¡¡ALUCINANTE!!! Si estás interesado, pregunta por Irene. TF:952-338543.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ............................PROVINCIA............................TLF.............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

La Liga de FÚTBOL se decide en tu PC

El mejor juego de simulación, una base de datos interactiva y el seguimiento de la Liga 93/94.





Análisis de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



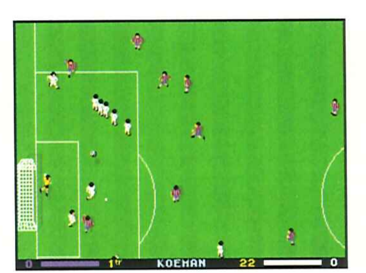
Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc…



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson.



Juega al fútbol: regates, pases, penalties, etc… enfrentándote con el PC o hasta con 19 jugadores en las 38 jornadas de la Liga.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones, y la táctica más adecuada en cada partido.

ACTUALIZACIONES PCFÚTBOL



4 disquetes con todos los datos que necesitas tener sobre de la Liga: altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos, 400 fotografías de jugadores, estudio de los goleadores y los comentarios de Michael Robinson sobre la situación de cada equipo em las jornadas 10, 19, 27 y 38.



Realiza fichajes de jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.

Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos… el club está en tus manos.

Solicita PCFÚTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFÚTBOL Por sólo 2.500 pts.**
❑ **PCFÚTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995 pts.**
❑ **Los 4 disquetes de Actualización Por sólo 1.995 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad......................Código postal......................
Provincia......................Teléfono(.......)......................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI......................
Firma:

HOBBY CONSOLAS

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



AHORA MAS PACKS Y MEJORES PRECIOS SEGA



26.900

MEGA ACCION MEGADRIVE+2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE+GOLDEN AXE + SHINOBI+SONIC

MEGA PACK MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD + W.CUP ITALIA+SUPER HANG ON + COLUMNS+ SONIC

FLASH PACK -25.900



PACK STREET FIGHTER II MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGHTER II + SONIC

29.900

MAIL VxC

VENTA POR CORREO



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! 91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

ESTE MES OFERTAS INCREIBLES

OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS



SONIC PACK MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC — **14.990**



MENACER CON 6 JUEGOS — **4.990**



SONIC 3 CON MAGNIFICOS REGALOS — **9.990**

PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS SONIC 3 – 11.990



ETERNAL CHAMPIONS 24 MEGAS DEVASTADORES

UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD

AL MEJOR PRECIO **-9.990-**

Y CON REGALOS EXCLUSIVOS

OFERTAS














- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- ALIEN 3 — MS - ~~5990~~ - 2490
- ALIEN SYNDROME — GAME GEAR - 1990
- AYRTON SENNA — MS - ~~6890~~ - 2490
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
- BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
- BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- BATMAN — MEGADRIVE - 2990
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
- CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 3490
- CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990
- CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
- CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
- DEVILISH — GAME GEAR - 1990
- DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
- FANTASY ZONE — GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOXING — GAME GEAR - 1990
- HALLEY WAR — GAME GEAR - 1990
- INDY III — G. GEAR - 2595
- KLAX — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
- LEMMINGS — MS - ~~5990~~ - 2490
- LOTUS T. CHALLENGE — MEGADRIVE - 2990
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- MERCS — M. SYSTEM - 2490
- NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
- POPILS — GAME GEAR - 1990
- POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490
- PUGGSY — MEGADRIVE - 4990
- RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
- RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- SHADOW OF THE BEAST — M. DRIVE - 2990
- SONIC II — MS - ~~6990~~ - 2990; GG - ~~5490~~ - 2490
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2990
- SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TERMINATOR — G. GEAR - 2595
- T-2 ARCADE — M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
- T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 4990
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990
- WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990

NOVEDADES

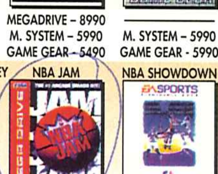
DESCUENTO 500 Ptas.









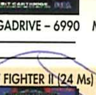
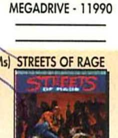



















- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- ASTERIX — MEGADRIVE - 9900; M. S. parte II - 5990; GAME GEAR - 5990
- BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - CONS
- BUBSY — MEGADRIVE - 8990
- CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
- COOL SPOT — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DR. ROBOTNIK'S — MEGA DRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DRACULA — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5090
- FIFA SOCCER — MEGA DRIVE - 8990
- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9900
- HOOK — MEGADRIVE - 6990; GAME GEAR - 5090
- JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- JUNGLE STRIKE — MEGADRIVE - 9900
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5990
- LAST ACTION HERO — MEGADRIVE - 6990
- LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11990
- MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
- MORTAL KOMBAT — MEGADRIVE - 9900
- MUTANT LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 8990
- NBA JAM — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
- NORMY'S BEACH BABE — MEGADRIVE - 8990
- PELE — MEGADRIVE - 7490
- PGA EUROPEAN TOUR — MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ROBOCOP VS TERMINATOR — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 8990
- STREET FIGHTER II (24 Ms) — MEGADRIVE - 11900
- STREETS OF RAGE — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- STREETS OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5490.
- SKITCHIN — MEGADRIVE - 8990
- THE OTTIFANTS — MEGADRIVE - Cons; MASTER SYS - 5990; GAME GEAR - 5490
- TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 9900
- TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
- WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ZOOL — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990

MAS MEGADRIVE

DESCUENTO 500 Ptas.

ADAPTADOR 4 JUGADORES	4990	DOUBLE DRAGON III	8490	GREATEST HEAVYWEIGHTS	9900	LOTUS 2	8990	REN & STIMPY	8990
ANOTHER WORLD	8490	DRAGONS REVENGE	8990	GUNSHIP	8990	MEGALOMANIA	9990	ROCKETNIGHT	7990
BATLETOADS	7490	EX MUTANTS	6490	GUNSTAR HEROES	8490	MICKEY & DONALD	6990	ROLLING THUNDER II	6990
BLADES OF VENGANCE	8990	F1 RACING	9900	HAUNTING	9990	MIG 29	7990	SHINOBI III	8990
BOB	8990	F 117	8990	JACK NICKLAUS	6990	NHL HOCKEY 94	8990	SUBTERRANIA	9900
CYBORG JUSTICE	6990	GAUNLET 4	8990	JAMES POND 3	8990	POPULOUS II	8990	SUMMER CHALLENGE	6990
DAVIS CUP TENNIS	8990	GEORGE FOREMAN	8490	KING OF THE MONSTER	5990	RANGER X	7990	SUNSET RIDERS	6990

TEST DRIVE II	6990
TINY TOONS	6990
TURTLES HYPERSTONE	7490
TWO CRUE DUDES	6490
UNIVERSAL SOLDIER	6990
VIRTUAL PINBALL	8990
WINBLEDON II	7990

MAS M.SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

ANDRE AGASSI	5650	POWER STRIKE II	5990
BUGSY RUN	5990	ROAD RASH	5990
DESERT STRIKE	5990	STAR WAR	5990
F1 RACING	5990	SUPERMAN	5490
GEORGE FOREMAN	6990	ULTIMATE SOCCER	5990
MICRO MACHINES	5990	WWF STEEL CAGE	6990

MAS GAME GEAR

DESCUENTO 500 Ptas.

BATTLETOADS	5990	JAMES POND 2	5990
CRASH DUMMIES	6490	MICROMACHINES	5990
DESERT STRIKE	5990	POWER STRIKE 2	5990
DOUBLE DRAGON	5990	REN & STIMPY	5990
F1 RACING	5990	ROAD RASH	5990
GP RIDER	5990	STAR WAR	5990
HOLLYFIELD BOXING	4990	WWF STEEL CAGE	6490

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO



No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

Centro Mail	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24
MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
S.SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM



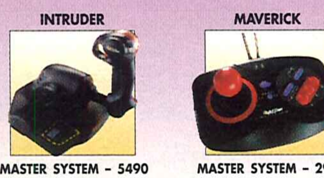
- POWER BASE CONVERTER — MEGADRIVE - 6490
- CONTROL STICK — MASTER SYSTEM - 2590
- CABLES PROLONGADORES — MEGADRIVE - 790
- CONTROL PAD — MEGADRIVE - 2490; MASTER SYSTEM - 2490
- PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE - 2990
- MEGASTICK — MEGADRIVE - 4690
- CONTROL PAD — MASTER SYSTEM - 1590
- SG PROPAD 2 6 botones — MEGADRIVE - 4990
- INFRARED CONTROL PAD 2 UNIDADES/6 botones — MEGADRIVE - 7990

MEGA CD



BATMAN RETURNS	Cons.	NIGHT STRIKER	Cons.
BLACK HOLE ASSAULT	8990	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
COBRA COMMAND	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PUGGSY	7990
CHUCK ROCK	Cons.	ROBO ALESTE	8990
DRACULA	9990	SEWER SHARK	9990
ECCO THE DOLPHIN	9900	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SOL FEACE	Cons.
GROUND ZERO TEXAS	9990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MICROCOSM	8990	WOLF CHILD	8990
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	WONDER DOG	8990

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO



INTRUDER — MASTER SYSTEM - 5490; MEGADRIVE - 5490; NINTENDO - 4990



MAVERICK — MASTER SYSTEM - 2990; MEGADRIVE - 3290; NINTENDO - 2290



PAD PROGRAMABLE — MEGADRIVE - 8990; SUPERNINTENDO - 8990



PYTHON — MASTER SYSTEM - 1995; MEGADRIVE - 2395; NINTENDO - 1795

TELEMACH 2000 — MASTER SYSTEM - 6900; MEGADRIVE - 6900; NINTENDO - 6900; SUPER NINT. - 6900

NEO GEO



CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO **54.990**



NEOGEO+ ART OF FIGHTING **74.900**

¡ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

ALPHA MISSION II	19990	NINJA COMMANDO	29990
ANDRO DUNOS	28990	PUZZLED	12990
ART OF FIGHTING	24490	ROBO ARMY	23990
ART OF FIGHTING 2	39990	SAMURAI SHODOWN	33990 - ~~39990~~
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	12330	SENGOKU	24990
BASEBALL STARS 2	39990	SENGOKU II	39990
BLUE'S JOURNEY	11990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	25990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	17210	SUPER SIDEKICKS	28990
CYBER LIP	10990	THE SUPER SPY	14990
EIGHT MAN	14990	TOP PLAYERS GOLF	12330
FATAL FURY	12990 - ~~26990~~	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	32990	WIEW POINT	39990
FATAL FURY SPECIAL	33990 - ~~39990~~	WORLS HEROES	27990
FOOTBALL FRENZY	9990 - ~~26990~~	WORLD HEROES 2	34990
GHOST PILOTS	19990	3 COUNT BOUT	33990
KING OF THE MONSTERS	13990		
KING OF THE MONSTERS 2	14990 - ~~21990~~	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11990**
LEAGUE BOWLING	13990	**MEMORY CARD**	**5390**
MAGICIAN LORD	29990	**CABLE RF**	**3690**
MUTATION NATION	27990	**CABLE AV**	**2290**
NAM 1975	13990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2290**
NINJA COMBAT	14990	**ALIMENTADOR AC/CD**	**3790**

AMIGA CD32



ALFRED CHIKEN	5990	MICROCOSM	8990
ALIEN BREED / QWAK	5990	MORPH	5990
ARABIAN MIGHTS	5990	NIGEL MANSELL	5990
BUBBA'N' STIX	5990	OVER KILL & LUNAR	5990
CASTLES II	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
D-GENERATION	5990	PROJECY X / F-17	5990
DISPOSABLE HERO	5990	ROBOCOD	5990
FLY HARDER	3990	RYDER CUP	5990
INT. KARATE PLUS	3990	SEEK & OESTROY	5990
JAMES POND II	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
JURASSIC PARK	5990	SUPER PUTTY	3990
LOTUS TRILOGY	5990	TV SPORT DUO	5990
MEANS ARENAS	5990	ZOOL	5990

GAME GEAR

+COLUMNS **14.900**



GAME GEAR + 4 JUEGOS — SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II — 18.990

GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE — 22.490

Master System II



MASTER SYSTEM II BASICA + SONIC **8.900**

MASTER SYSTEM II BASICA + ALEX KID **7.900**

PACK II

MASTER SYSTEM II + 1 MANDO + SONIC + SUPER MONACO GP + WORLD SOCCER + COLUMNS



12.900

PERIFERICOS GAME GEAR



- SINTONIZADOR TV - 13900
- MASTER GEAR CONVERTER - 2995
- WIDE GEAR - 2490
- FUENTE ALIMENTACION - 2190



- MALETIN ATTACHE - 3795



- HANDY POWER KIT - 5900 — OFERTA



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM







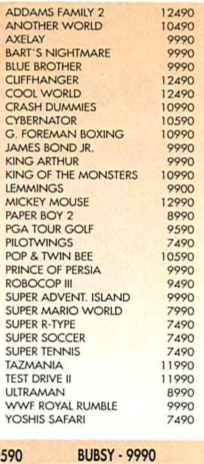




MAVERICK 2B - 3290 · PYTHON 2B - 2990 · SUPER NINTENDO SCOPE - 9990
CONQUEROR 2 - 5990 · INVADER 2 - 2595 · PAD TRANSPARENTE- 3590 · TURBO TOUCH - 2990
MALETIN- 4490 · SN PROGRAMABLE - 11990 · PHANTON - 5650 · MULTICASE - 3390

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
HANDY TRAY	1.890
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

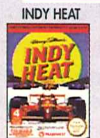
ADDAMS FAMILY 2	12490
ANOTHER WORLD	10490
AXELAY	9990
BART'S NIGHTMARE	9990
BLUE BROTHER	9990
CLIFFHANGER	12490
COOL WORLD	12490
CRASH DUMMIES	10990
CYBERNATOR	10590
G. FOREMAN BOXING	10990
JAMES BOND JR.	9990
KING ARTHUR	9990
KING OF THE MONSTERS	10990
LEMMINGS	9900
MICKEY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
PGA TOUR GOLF	9590
PILOTWINGS	7490
POP & TWIN BEE	10590
PRINCE OF PERSIA	9990
ROBOCOP III	9490
SUPER ADVENT. ISLAND	9990
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TAZMANIA	11990
TEST DRIVE II	11990
ULTRAMAN	8990
WWF ROYAL RUMBLE	9990
YOSHIS SAFARI	7490

• EXCEPTO OFERTAS






Nintendo
CONTROL DECK
6.900





OFERTAS NINTENDO

G. FOREMAN'S P.V.P. - 6990 · INDY HEAT P.V.P. - 6990 · KICK OFF P.V.P. - 4990 · RODLAND P.V.P. - 2595

A BOY & HIS BLOB	2995	PARASOL STAR	7990
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	PIN BOT	2995
ADVENTURES LOLO 2	3995	POW	4995
ARCH RIVAL	6990	POWER BLADER	2995
ASTYANAX	3995	PRO WRESTLING	2995
BASEBALL	2995	PROBOTECTOR	4995
BATTLETOADS	8990	PUCH OUT	2995
BEST OF THE BEST	6490	PUZZNIC	3995
BIG FOOT	2995	R. EMBASY MISSION	3995
BIONIC COMMANDO	3995	RACKETT ATTACK	4995
BLACKMANTA	3995	RAD RACER	3995
BLADES OF STEEL	2995	RAIBOW ISLAND	6990
BLUE BROTHERS	3995	RICKIN' KAT	6990
BLUE SHADOW	3995	ROAD BLASTER	4995
BOUBBLE BOBBLE	4995	ROBIN HOOD	6990
BURAI FIGHTER	2995	ROBOCOP III	7990
CALTELVANIA	3995	RUSH & ATTACK	2995
CAPTAIN SKY HAWK	2995	SHADOW WARRIOR	4995
CITY CONNECTION	3995	SHADOW WARRIOR II	5995
DARKAMN	7990	SHATTER HAND	7990
DAYS OF THUNDER	2995	SILENT SERVICE	3995
DONKEY KONG CLASSIC	2995	SIMON QUEST	3995
DONKEY KONG J. MATH	2995	SKATE OR DIE	2995
DOUBLE DRAGON	6990	SKI OR DIE	2995
DOUBLE DRAGON III	8990	SMASH TV	5995
DOUBLE DRIBLE	3995	SNAKE RATTEL ROL	2995
DR. MARIO	3995	SNAKES REVENGE	3995
DUCK TALES	6990	SNOW BROTHERS	6990
DYNABLASTER	4995	SOLAR JETMAN	2995
ELITE	3990	SOLOMONS KEY	3995
EXCITE BIKE	2995	SOLOMON'S KEY 2	6990
FAXANADU	2995	SOLTICE	3995
FOUR P. TENNIS	3995	SPIDERMAN RETURN	7990
GOAL	4995	STEALTH ATF	3995
GODZILLA	4995	STREET GANGS	4995
GOLF	2995	SUOER V'BALL	3995
GOONIES 2	3995	SUPER OFF ROAD	2995
GRADIUS	2995	SUPER SPY HUNTER	3995
GREMLINS 2	4995	SUPER TURRICAN	4990
GUARDIAN LEGEND	4995	TALESPIN	8990
GUERRILLA WAR	3995	TECMO CUP FOOTBALL	6990
HAMMERIN' HARRY	6990	TERMINATOR 2	8990
HIGH SPEED	8990	THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
HUDSON HAWK	7990	THE FLINSTONES	8990
ICE CLIMBER	2995	THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
ICE HOCKEY	2995	THE SIMPSON 2	6995
IKARI WARRIORS	3995	THE SIMPSONS	5995
INSOLATE WARRIORS	2995	TIGER HELI	2995
IRON SWORD	2995	TOP GUN	4995
IRON TANK	3995	TOP GUN SECOND MISION	5995
JACK NIKCLAUS GOLF	2995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
KABURI QUNTUM FIGHTER	2995	TOTALY RAD	4995
KICLE KUBICLE	3995	TRACK & FIELD 2	4995
KID ICARIUS	2995	TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
LEGEND OF ZELDA	4995	TROG	4995
LIFE FORCE	2995	TURBO RACING	4995
LITTLE NEMO	4995	UFORIA	4995
LITTLE SANSON	7990	WILLOW	4995
LOW G MAN	2995	WIZARD WARRIOR 3	7990
MANIAC MANSION	9990	WORLD WRESTLING	3995
MARIO & JOSHI	6990	WREEKING CREW	2995
MEGA MAN	3995	WRESTLEMANIA	3995
MEGA MAN II	4995	WWF STEEL CAGE	7990
METAL GEAR	3995	ZELDA 2	4995
METROID	2995		
MISSION IMPOSIBLE	3995	**ALARGADOR CABLE**	1995
NEW GHOSTBUSTER II	4995	**CONTROLLERS**	1800
NINTENDO WORLD CUP	6990	**ORGANIZADOR JUEGOS**	1195
PAPERBOY	4995	**SUPER CONTROLLER**	990

















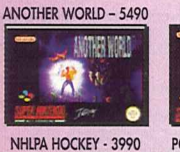







AERO THE ACROBAT - 12990 · ALADDIN - 10490 (OFERTA) · ALFRED CHICKEN - 11990 · ASTERIX - 9490 · BATLETOADS- 9490 · BATMAN RETURNS - 10590 · BUBSY - 9990
CLAY FIGHTER - CONS. · COOL SPOT - 11490 · CORRE CAMINOS - 9990 · DAFFY DUCK - 12990 · DENNIS - 12490 · DRACULA - 8490 · DRAGON BALL Z - 11990
DR FRANKEN - 12490 · EMPIRE STRIKE BACK - 12990 · EQUINOX - 9490 · FLASH BACK - 9890 · F- ZERO - 7490 · GOOF TROOP - 9990 · GP 1 - 10990
JURASSIC PARK- 12990 · LAST ACTION HERO - 11990 · LAWNMOVER MAN - 12490 · LOST VIKINGS 8990 · MECH WARRIOR - 12490 · METAL COMBAT - 10990 · MIGHT & MAGIC II - 12990
MR. NUTZ - 12990 · MYSTICAL NINJA - 12490 · NBA JAM - 12990 · NIGEL MANSELL'S - 8990 · PLOK - 7990 · RANMA 1/2 - 12990 · ROCK'N ROLL RACING - Cons
SENSIBLE SOCCER - 9890 · SKYBLAZER - 9490 · SOCCER KID - 11990 · SPACE ACE - 11990 · STAR WING - 9990 · STREET FIGHTER II TURBO- 12990 · STRIKER - 10990
SUNSET RIDERS - 12490 · SUPER BOMBERMAN - 7490 · SUPER MARIO ALL STAR- 9990 · SUPER MARIO KART - 7490 · TOP GEAR 2 - 12990 · TOTAL CARNAGE - 12490 · TRODDLER - 10490
TURTLES TOURNAMENT - 12990 · VIRTUAL SOCCER - 11990 · WINTER OLYMPICS - 12990 · YOUNG MERLIN - 12990 · ZELDA - 7490 · ZOMBIES - 10990 · ZOOL - 9990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

























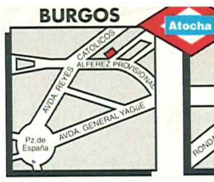

ALIEN 3 – 6990 · ANOTHER WORLD – 5490 · AXELAY – 5490 · BEST OF THE BEST – 5490 · BOB - 3990 · CRASH DUMMIES – 6990 · G.FOREMAN BOXING – 5490 · GODS – 5490 · JAMES BOND JR – 3990 · JOHN MADDEN - 3990
MORTAL COMBAT – 7990 · NHLPA HOCKEY – 3990 · PGA TOUR GOLF – 3990 · PILOTWINGS – 5490 · PRINCE OF PERSIA – 5490 · PUSH OVER – 5490 · ROBOCOP 3 – 5490 · STAR WARS - 5490 · SPIDERMAN X-MEN – 5490 · STREET FIGHTER 2 – 5490
SUPER G. GOHST – 5490 · SUPER KICK OFF- 4990 · SUPER PARODIUS – 5490 · SUPER STRIKE GUN.– 5490 · SUPER SWIV - 3990 · SYLVALION – 5490 · TERMINATOR 2 – 6990 · TINY TOON - 8990 · WHIRLO – 5490 · W. LEAGUE BASKETBALL - 6990



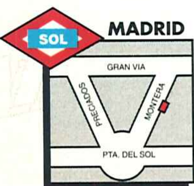
Estos son tus centros Mail







Ciudad	Dirección	Teléfono
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24	TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12	TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAZA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106	TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLACA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)	TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4	TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA	TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1	TEL: 527 82 25












Ciudad	Dirección	Teléfono
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º	TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.	TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS	TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5	TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84.	TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3	TEL: 47 40 72
DosHermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6	TEL: 566 76 64
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA.	TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.	TEL: 21 82 71



COMPLEMENTOS GAME BOY

GAMEBOY 7.990




GAMEBOY + TETRIS **11.990**

GAMEBOY + TETRIS + STAR WAR **14.990**



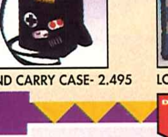














- ILUMINACION- 1.950
- LUPA- 1.595
- ALTAVOCES- 1.895
- CARRY ALL- 1.990
- CARRY ALL DIX - 2.490
- MALETIN ATTACHE- 3.295
- PRO POUCH- 1.995
- BATERIA NUBY- 4.995
- ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
- LIGHT BOY- 3.690
- LUZ Y LUPA- 3.395
- HANDY TRAY - 1.390
- BOSSTER BOY- 6.995
- GAME PACK- 1.550
- ADAPTADOR COCHE- 1.595
- SOLAR BOY- 4.900
- HANDY BOY- 5.990
- HANDY CARRY- 1.290
- OFERTA HANDY POWER KIT- 5.900
- PLAY AND CARRY CASE- 2.495
- LOGIC 3 CARRY- 2.190

ATARI LYNX



SUPER PRECIO **11.900**

OFERTA - **2.900** - OFERTA

AWESOME GOLF	RAMPAGE
BASKET BRAUL	ROBO-SQUASH
BILL & TED'S ADVENTURE	ROBOTRON
BLOCKOUT	S.T.U.N. RUNNER
CRISTAL MINE	SCRAPYARD DOG
CHIP'S CHALLENGE	SLIME WORLD
KUNG FOOD	TOURNAMENT CYBERBALL
MS. PACMAN	XENOPHOBE
PAPERBOY	XYBOTS

PRO ACTION REPLAY

MEGADRIVE	- 11495
M SYSTEM	- 7995
SUPER NINTENDO	- 10995
GAME BOY	- 7495
NINTENDO NES	- 7495

VIDAS Y ENERGIA ILIMITADAS, ACCEDER A CUALQUIER NIVEL, CON PRO ACTION REPLAY ES TAN FACIL COMO JUGAR.

GAME GENIE

TE HARA LLEGAR AL FINAL



- PARA NINTENDO NES **6.500**
- PARA MEGADRIVE **9.900**
- PARA GAME BOY **6.100**

VIDEO

DISPONEMOS DE TODO EL CATALOGO DE PELICULAS MANGA Y ANIME. CONSULTANOS AUNQUE NO VEAS LA FOTO









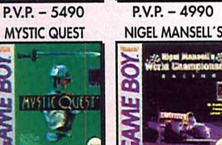


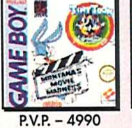
Título	Precio
JUDGE	PVP - 1.995
FIST OF THE NORTH STAR	PVP - 2.995
DOMINION TANK POLICE	PVP - 2.995
DOMINION TANK POLICE 2	PVP - 2.995
VENUS WAR	PVP - 2.995
UROTSUKIDOJI	PVP - 2.995
UROTSUKIDOJI 2	PVP - 2.995
DOOMED MEGALOPOLIS	PVP - 1.995
LA SUPER BATALLA	PVP - 1.995
EL SUPERGUERRERO SENGOKU	PVP - 1.995
GARLICK JUNIOR	PVP - 2.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO	PVP - 1.995
3X3 OJOS	PVP - 2.495
ULTIMATE TEACHER	PVP - 1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	PVP - 1.195
LOS MEJORES RIVALES	PVP - 1.195

CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 500 Ptas.





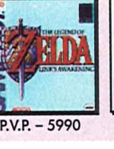

Título	Precio
ADVENTURE ISLAND II	P.V.P. - 4990
BATMAN THE ANIMATED SERIES	P.V.P. - 5490
CASTLE QUEST	P.V.P. - 4990
CHUCK ROCK	P.V.P. - 4990
DARKWING DUCK	P.V.P. - 5990
DENNIS	P.V.P. - 5990
DRACULA	P.V.P. - 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA	P.V.P. - 5490
FELIX THE CAT	P.V.P. - 4990
GARFIELD	P.V.P. - 5990
JURASIC PARK	P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND	P.V.P. - 4990
LOONEY TUNES 2	P.V.P. - 4990
MORTAL KOMBAT	P.V.P. - 5990
MYSTIC QUEST	P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S	P.V.P. - 4990
PANG	P.V.P. - 4990
PIMBALL DREAMS	P.V.P. - 5490
ROAD RASH	P.V.P. - 5990
SPEEDY GONZALEZ	P.V.P. - 5990
STAR TREK	P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND II	P.V.P. - 5990
THE FIDGETS	P.V.P. - 5990
THE SPIRIT OF F1	P.V.P. - 5490
TOP RANKING TENNIS	P.V.P. - 4990
TURTLES 3	P.V.P. - 5990
ZELDA	P.V.P. - 5990
ZOOL	P.V.P. - 5990










MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.

Addams Family II	5990	Dr Mario	4490	Popeye 2	5490
Alien 3	5490	Duck Tales	4490	Star War	5490
Bart vs Juggernauts	4990	Ferrari Grand Prix	5490	Super Mario Land	4490
Battletoads II	5490	Kyrby Dreamsland	4490	Tetris	4990
Buble Bobble 2	5990	Los Picapiedra	5990	The Simpsons	5490
Cliff Hanger	4990	Mario &Yoshi	4490	World Cup	4490
Cool World	5990	MegaMan II	4490	Xenon 2	5490
Darkman	4990			Yoshi´s Cookie	4490

OFERTAS GAME BOY

Best of the Best	2990	Kung Fu Master	1995	Robin Hood	2990
Blue Brother	2995	Navy Seals	2990	Rodland	1495
Boulder Dash	1995	NBA	2995	Spiderman	1995
Crash Dummies	2990	Palamedes	1990	Spiderman X-Men	3490
Dynablaster	1995	Parasol Star	2990	Terminator 2	2990
F1 Racer	3395	Pimball	1995	Tip Off	2595
Gargoyles	1995	Prince of Boblete	1995	Top Gun	2990
Jordan us Bird	1495	Prince Valiant	2990	Trax	1995
Kick Off	2995	R-Type	1995	Universal Soldier	2990
Krusty Fun House	2990				

• EXCEPTO OFERTAS




SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250 — GASTOS ENVIO .... TOTAL ....

HOBBY SHOPPING



C/ Mallorca 116 (cant Urgell)
08029 Barcelona. Telf: (93) 453 35 73



Game SHOP

Tel. (967) 50 72 69 (3 líneas)

24 H SERVICIO URGENTE



PROFESIONAL: BENIFICIANTE DE NUESTRO SISTEMA DE FRANQUICIAS

ESPECIALISTAS 16 BIT

- Absolutamente TODO para tu consola
- Somos los primeros en tener los últimos juegos
- Más de 500 títulos disponibles
- Cartuchos nacionales y de importación

C/ PÉREZ GALDÓS, 36 BAJO 02003 - ALBACETE -- ABIERTO DE LUNES A SÁBADO

... Y EN SEVILLA



PLAZA CRISTO DE BURGOS 26
41003 SEVILLA / T. (95) 4564957

VIDEOJUEGOS MANGAS Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE IMPORTACIÓN. ENVÍOS A TODA ESPAÑA



TRAJANO, 6
41002 SEVILLA
T. (95) 4907702

HOBBY-MUR

TEL. (968) 265699 MURCIA
Avd. Infante Juan Manuel, 7.
30011 Murcia

LOS PRIMEROS EN TENER LO ÚLTIMO

USA - JAPÓN

NOVEDAD USA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
E.A. FIFA SOCCER (16 M)
ART OF FIGHTING (16M)
DRAGON BALL Z (16M)
CLAY FIGHTER (16M)
FIRST OF NORTH STAR 7 (20M)
YOUNG MERLIN
MEGAMAN X-6 (16M)
SECRET OF MANA (16)
NBA JAM (16M)
TMNT. TOURNAMENT FIGHTER (16)
NIGEL MANSELL'S
THE EMPIRE S. BACK
FINAL FIGHT II

MEGA DRIVE
EA FIFA SOCCER (16)
ETERNAL CHAMPION (24M)
TECMO NBA BASCKET (16M)
PROMOVES SOCCER (16M)
NBA JAM
PELE SOCCER
SONIC 3
ART OF FIGHTING (16M)

GAME BOY
SUPER PANG
S. MARIO LAND 3
KIRBY'S PINBALL LAND

Nintendo
TINY TOONS 2
KIRBY'S ADVENTURE
DARWING DUCK

CONSOLA 3DO Y JAGUAR 64 BITS

SERVIMOS A TIENDAS

INFORMATE SOBRE NUESTRO CLUB DE CAMBIO



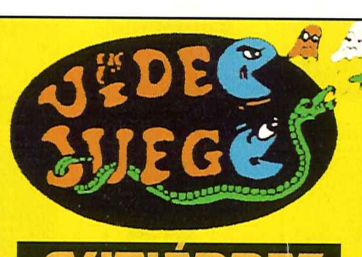
ESPECIALISTAS EN CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS NACIONALES Y DE IMPORTACION

SUPERNINTENDO, S.FAMICOM, GAMEBOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA CD, NEO GEO

TU TIENDA PARA JUGAR

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO

GRAN VIA MARQUÉS DE TURIA, 32 (ESQUINA MAESTRO GOZALBO) 46005 VALENCIA TEL./FAX: (96) 333 03 37



GUTIÉRREZ

C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 38 90 - ALCALÁ DE HENARES

TODO en videojuegos de PC y consolas
TODO en venta, cambio, y alquiler
TODAS las marcas y sistemas

VIDEOJUEGOS
CHOLLO GAMES

523 23 93
523 24 08

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

ULTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACION

Novedades Super Nintendo:
Empire Strikes Back, Young Merlin, Megaman X, Fatal Fury II, Lufia (RPG), Terminator II, NBA JAM, Mickey Mouse ultimate challenge, Bugs Bunny rampage, Choplifter, Pirates, Lethal Enforces, Twin Bee II, Super Hockey.

¡¡SUPER NOVEDADES ABRIL!!
VIRTUAL RACING MEGADRIVE, DISPONIBLE EN ABRIL
DUNGEON MASTER SUPER NES
EQUINOX SUPER NES
DRAGON BALL Z MEGADRIVE, PROXIMAMENTE
VIRTUAL SOCCER SUPER NES

Novedades Megadrive
Art of Fighting, Shining Force (RPG), Ground Zero Texas para Mega CD. Drácula (CD). Electronic Arts NBA Shoots, Body Count.

DRAGON BALL Z
BOLA DRAGON Z2 ¡¡Ahora en PAL!!
VENTA DE JUEGOS DE SEGUNDA MANO

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!
Megadrive, Super Nes US 1.500 Pts. Master System, Nes, Game Boy, Game Gear 1.000 Pts. Super Nes PAL 2.000 Pts.

EN CÓRDOBA...



¡¡TU NUEVA TIENDA DE VIDEOJUEGOS !!

Todo en videojuegos nacionales y de importación.
- Venta y Cambio-
- Juegos y periféricos para Pc.
- Servimos tu pedido en 48 horas*
- Admitimos Tarjeta VISA
- Descuentos, sorteos y muchas sorpresas más...

¡¡INFÓRMATE!!
C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 CÓRDOBA
Tfn. (957) 479961

*Para productos en stock.

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECOGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo



CONSOLAS Y ACCESORIOS
JUEGOS DE IMPORTACIÓN
CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

Club M.V. Nintendo

OPERACION CAMBIO
Tf. (954) 148319

Este mes vendemos:
A MITAD DE PRECIO**

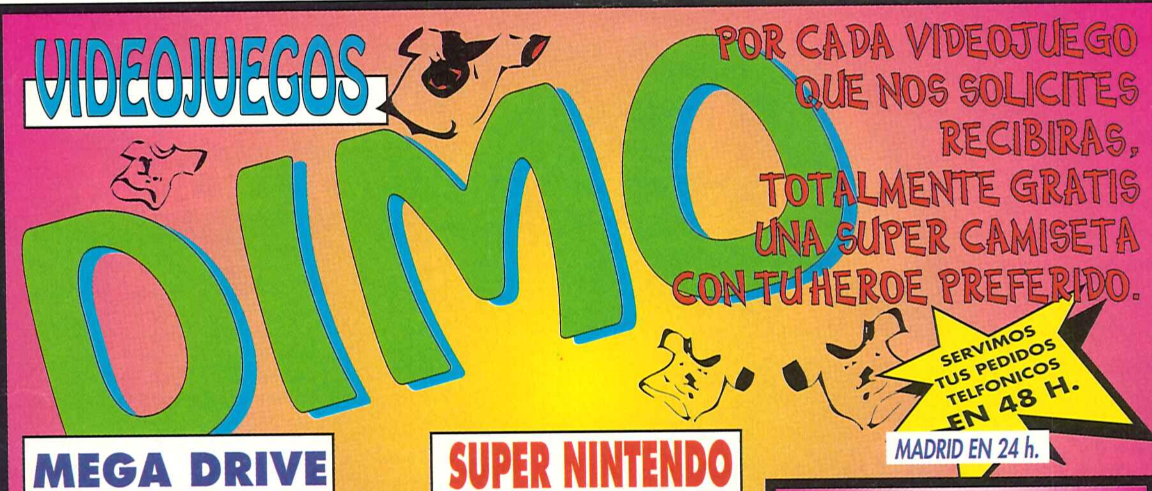
3.000 Video juegos de Super Nintendo
(Ultimas novedades - USA - Japón - Pal)
2.000 Video juegos de Gameboy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega
Llámanos ahora: Tf. (954) 148319



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

C.C. DENDARABA
- Pedro de Asúa 13. B Vitoria. VITORIA

*Pagando la diferencia.
**Según margen comercial.



Este es tu número de la suerte:
HOBBY CONSOLAS El Director:
LOTERÍA CONSOLERA
Billete válido para el sorteo que se realizará el día 4 de Marzo de 1994

GANADORES LOTERÍA CONSOLERA

Aquí teneís la relación de los números que resultaron premiados en el sorteo de la Lotería Consolera celebrado ante notario el pasado 4 de abril. ¡ Enhorabuena a los ganadores!

1º PREMIO — TV SONY 14"

NUMEROS AFORTUNADOS

76,635	76,638
76,636	76,639
76,637	

2º PREMIO

RC TURBO SCORCHER 6X 6		RC TURBO HIGH JACKET	
76,630	76,640	76,625	76,645
76,631	76,641	76,626	76,646
76,632	76,642	76,627	76,647
76,633	76,643	76,628	76,648
76,634	76,644	76,629	76,649

3º PREMIO — LOTE DE 4 PELICULAS DE VIDEO

76,615	76,622	76,654
76,616	76,623	76,655
76,617	76,624	76,656
76,618	76,650	76,657
76,619	76,651	76,658
76,620	76,652	76,659
76,621	76,653	

4º PREMIO — 100 WALKMAN HOBBY CONSOLAS

76,565	76,590	76,660	76,685
76,566	76,591	76,661	76,686
76,567	76,592	76,662	76,687
76,568	76,593	76,663	76,688
76,569	76,594	76,664	76,689
76,570	76,595	76,665	76,690
76,571	76,596	76,666	76,691
76,572	76,597	76,667	76,692
76,573	76,598	76,668	76,693
76,574	76,599	76,669	76,694
76,575	76,600	76,670	76,695
76,576	76,601	76,671	76,696
76,577	76,602	76,672	76,697
76,578	76,603	76,673	76,698
76,579	76,604	76,674	76,699
76,580	76,605	76,675	76,700
76,581	76,606	76,676	76,701
76,582	76,607	76,677	76,702
76,583	76,608	76,678	76,703
76,584	76,609	76,679	76,704
76,585	76,610	76,680	76,705
76,586	76,611	76,681	76,706
76,587	76,612	76,682	76,707
76,588	76,613	76,683	76,708
76,589	76,614	76,684	76,709

5º PREMIO — 150 CAMISETAS HOBBY CONSOLAS

76,490	76,515	76,540	76,710	76,735	76,760
76,491	76,516	76,541	76,711	76,736	76,761
76,492	76,517	76,542	76,712	76,737	76,762
76,493	76,518	76,543	76,713	76,738	76,763
76,494	76,519	76,544	76,714	76,739	76,764
76,495	76,520	76,545	76,715	76,740	76,765
76,496	76,521	76,546	76,716	76,741	76,766
76,497	76,522	76,547	76,717	76,742	76,767
76,498	76,523	76,548	76,718	76,743	76,768
76,499	76,524	76,549	76,719	76,744	76,769
76,500	76,525	76,550	76,720	76,745	76,770
76,501	76,526	76,551	76,721	76,746	76,771
76,502	76,527	76,552	76,722	76,747	76,772
76,503	76,528	76,553	76,723	76,748	76,773
76,504	76,529	76,554	76,724	76,749	76,774
76,505	76,530	76,555	76,725	76,750	76,775
76,506	76,531	76,556	76,726	76,751	76,776
76,507	76,532	76,557	76,727	76,752	76,777
76,508	76,533	76,558	76,728	76,753	76,778
76,509	76,534	76,559	76,729	76,754	76,779
76,510	76,535	76,560	76,730	76,755	76,780
76,511	76,536	76,561	76,731	76,756	76,781
76,512	76,537	76,562	76,732	76,757	76,782
76,513	76,538	76,563	76,733	76,758	76,783
76,514	76,539	76,564	76,734	76,759	76,784

Si el número de tu billete de lotería consolera coincide con cualquiera de estos, envíanos el billete junto con tus datos a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas
MADRID

Indicando en el sobre : "LOTERÍA CONSOLERA". Daos prisa, porque la fecha tope para reclamar los premios será hasta el 1 de mayo.



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).


PRÓXIMAMENTE EN TU SUPER NINTENDO
• 25 FASES DE ASOMBROSA ANIMACIÓN.
• MONSTRUOS MÁS GRANDES QUE LA PROPIA PANTALLA.
• AL MENOS DOS POSIBLES SOLUCIONES PARA CADA NIVEL.
SPACE ACE
• ESPECTACULARES ESCENARIOS EN 3D.
• LO ÚLTIMO EN JUEGOS ARCADE.
• ANIMACIONES DE EXTRAORDINARIO COLORIDO.
empire
SOFTWARE
Todos los personajes, audio y gráficos © 1993 BLUTH GROUP Ltd.
usados bajo licencia de EPICENTER INTERACTIVE Inc.
Diseño de los personajes © 1983 Don Bluth y © 1993 EMPIRE
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.